576 KByte

C–64 AMIGA

1991/5



食生命の根源食生命の根源

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



1990/7



1991/1



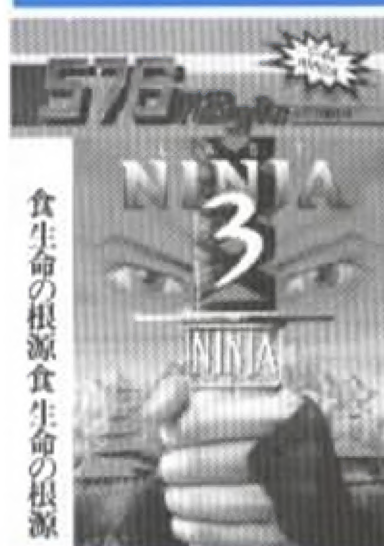
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5

TARTALOM

576 KByte

1991/5. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
A címlapon: LAST NINJA 3

ISSN 0865–8226
Zrínyi Nyomda 90.2514/05-66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

B. A. T. (6. oldal)

A XXII. század végénél járunk. Kiépült a galaktikus birodalom, amelyben a Selenia bolygó igen fontos szerepet játszik: ő szállítja a nyersanyagokat a Földnek. A St. Yver fegyenctelepről megszökött egy őrült tudós, Vrangor, és tíz napot adott Selenia vezetőinek, hogy a bolygót kiürítsék, ezután a bolygón minden emberi lényt el fog pusztítani. Mivel a Föld a Szelinától függ, a földieknek is létkérdés, hogy megakadályozzák Vrangort tervében. Egy kiváló titkosügynököt küldenek, aki természetesen Te vagy.

ESKIMO GAMES (16. oldal)



TURRICAN 2 (19. oldal)

Manfred Trenz nem mindennapi figura. Kitalálta és barátaival összehozta minden idők legjobb játékát, a TURRICAN-t. Lehet ennél még jobbat csinálni? Igen, itt a folytatás, a TURRICAN 2!

THE LAST NINJA III (29. oldal)



Hírek

- Ki tudja hány játék alapötletére épül Tolkien „A Gyűrűk Ura" c. regényének cselekménye. A sort a közeljövőben az ELECTRONIC ARTS/INTERPLAY folytatja az első könyv feldolgozásával, játékuk címe THE LORDS OF THE RINGS, VOLUME ONE lesz (Amiga, C64).
- Aki szereti a SILMARILS játékokat, az bizonyára örömmel fogadja majd következő művüket, a CRYSTALS OF ARBOREA-t (Amiga).
- Készül az EXTERMINATOR 2! A folytatás új épületeket, új kártevőket és egy csomó rejtett szobát fog tartalmazni (Amiga, C64).
- A Defender of the Crown készítői gárdája dolgozik új játékán, a CENTURION: DEFENDER OF ROME-on melyben egy ifjú római katona szerepét játszuk. A kocsiversenyektől kezdve a tengeri ütközeteken át a gladiátor arénáig mindenhol helyt kell állnunk (Amiga).
- A CORE DESIGN egy gyönyörű, rajzfilm stílusú mászkálós játékot készít, a CHUCK ROCK-ot, melynek főszereplője egy neandervölgyi ősember (Amiga).
- Sokak kedvence volt annak idején a Supercars. Nemsokára megjelenik a SUPERCARS 2, mely grafikailag messze felülmúlja elődjét (Amiga, C64).
- A PSYGNOSIS új, 6 pályás lövöldözős játékában, az AGONY-ban még az eddigieknél is szebb grafikát igér. A főszereplő egy ifjú, akit egy varázsló bagollyá változtatott (Amiga).
- Az első data-disc, amely a POWERMONGER-hez készül, első világháborús környezetet fog tartalmazni (Amiga).

MOONSHINE RACERS



- A Spanyol DINAMIC cég következő játéka az ősrégi játéktermi gépre, a Phoenix-re fog épülni, de annak egy 1991-es szintre bővített változata lesz. Címe MEGAPHOENIX (Amiga, C64).
- Az ELECTRONIC ARTS az Indy 500 után egy újabb vektografikás játékon dolgozik, a MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE-en. A programra még jó ideig várni kell (Amiga).
- Az OCEAN új szuper mászkálós játéka az ELF lesz (Amiga, C64).
- Körülbelül négy éve készül az ELECTRONIC ARTS HAWK-ja. Most már eljutottunk oda, hogy a játékot átkeresztelték BIRDS OF PRAY-re és készen állnak a nyár vége felé piacra dobni. A szimulátorrajongóknak sok álmatlan éjszakát fog okozni (Amiga).
- A SEGA híres, szupergyors, „beülős" játéktermi játékát, a G-LOC-ot, mely leginkább az Afterburnerhez hasonlít, az U.S.GOLD írja át (C64, Amiga).
- Szintén SEGA játék az ALIEN STORM. Itt egy idegenekkel teli bázison kell keresztülverekedni magunkat. Természetesen az átírást az U.S.GOLD követi el (Amiga, C64).
- E havi előzetes képeink a BACK TO THE FUTURE III C64-es, a SWITCHBLADE 2 és a MOONSHINE RACERS Amiga változatáról készültek.

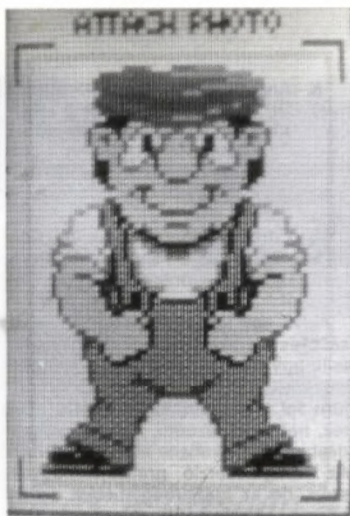


SWITCHBLADE 2

- Szintén lélegzetelállító grafikára számíthatunk a PALACE cég DEMONIAK-jában. A játék stílusa szöveges/kaland (ezt a stílust mostanában kicsit hanyagolták), képeit egy volt képregényújság rajzoló, Alan Grant készítette, aki többek között a Judge Dredd történetek nagy részét is rajzolta (Amiga).
- Régóta nem jelent meg igazán jó, Japán stílusú mászkálós-lövöldözős játék. A hiányt a LEANDER fogja pótolni hatalmas, elképzelhetetlen formájú szörnyeivel. Úgy néz ki, hogy a programot a PSYGNOSIS fogja piacra dobni (Amiga).
- A szöveges játékok szerelmesei el lesznek ragadtatva (legalábbis a cég szerint) a LEGEND ENTERTAINMENT INC. művétől, a SPELLCASTING 101:SORCERERS GET ALL THE GIRLS-től, amelyben egy csomó őrült veszély leselkedik ránk őrült mostohaapánk lavorjában (Amiga).
- Készül a LEMMINGS 2! újdonság lesz az „úszó", a „darukezelő" és a „léggömbös" (Amiga).
- A GRANDSLAM szerezte meg a DIE HARD 2 piacra dobásának jogát (Amiga, C64).

BACK TO THE FUTURE III





FOTÓ: AMIGA

Ez nem a Putyilov gyár!

Night Shift

A LUCASFILM-re aztán igazán nem lehet mondani, hogy ontja magából a játékokat. A cég programozói nyugodtan ülnek kaliforniai birtokukon és igényes, egyedi programok összehozásán törik a fejüket. Csak ezzel magyarázható az az abszurd ötlet, hogy egy játékgyár munkásának viszontagságos munkáját „építsék" bele új programjukba.

Az Industrial Might and Logic vállalat nem tartozik a nagy halak közé. Mindössze egy üzemük van, s ebben az üzemben csak egy munkást tudnak fizetni, ráadásul éjszakai műszakban. Jelentkező kettő is van: Fred vagy Fiona Fixit. Munkájuk egyszerű: felügyelni a cég egyetlen anyagi értékére, egy hatalmas több emelet magas gépre, melynek neve egyszerűen csak a „DÖG"! A gép nyolc vízszintes fő részből áll. Működése egyszerű: műanyag hulladékból egy sor mellékfolyamattal Lucasfilm játékfigurákat gyárt. Hősünknek minden este meghatározott mennyiségű és típusú bábut kell készítenie, felügyelve arra, hogy a Dög részei hibátlanul működjenek. A hulladék egy olvasztó üvegtartályba esik,

A hulladékból fantasztikus műanyag lesz, persze csak a megfelelő hőmérsékleten.

Egy rossz mozdulat, s Artoo Deetoo zöld színben „pompázik".

Egy kis ragasztó, egy ütés a fejre, és a játék megszületik.

Az automata minőségvizsgálóra biztos nem lesz szükség, hiszen te SOHA nem hibázol.

Csomagold be őket, és mehetsz haza.

amelyet mindig a megfelelő hőfokon kell tartani. A műanyag ezután egy futószalagsoron keresztül (amelynél fontos, hogy milyen irányban mozog) a gyártórészbe kerül, s elkészül a bábu két része, a feje és a teste. Ezeket gyakran megfelelő színűre kell festeni. Előfordul, hogy a színeket mixelni kell, s nem árt a festéket megszárítani. Fontos állomás az összeszerelő részleg, hiszen elég egy rossz kapcsolás, s a gép a testet szereli a fejre, vagy mondjuk Darth Vader-nek Leila hercegnő fejet ad. Hátra van még a csomagolás, s egy halom többi tennivaló is. A játékos életét tovább nehezíti Larry Lawyer, aki össze-vissza kerget és folyamatosan fejbe akar verdesni, plusz Cliff Lemming, „aki" az irányítókapcsolókat állítgatja át. Védekezhetünk ellene porszívóval, vagy akár a Vénusz légycsapója növénnyel is. Az eszköztárunkban található még egy doboz gyufa (a melegítőláng begyújtásához), egy csavarkulcs, egy lufi (hogy gyorsabban felérjünk a gép tetejére) és egy ernyő (hogy gyorsabban leérjünk). Húsz dolgot egyszerre csinálni nem egyszerű, főleg ha ez az ember állásába is kerülhet!

Most pedig lássunk egy pár jótanácsot a játékhoz.

Fontos, hogy a kapcsolókat, a futószalagokat állítsuk be, hogy minden a jó irányba mozogjon. Először kapcsoljuk be a gép tetején lévőt, majd lefelé haladva a többit is, de nehogy valamiről megfeledkezzünk.

A Bunsen égőt nehéz jó hőfokon tartani. Ha ki van kapcsolva, gyújtsuk be, hevítsük teljes lángon kb. 3–4 másodpercig, majd állítsuk „3" állásba. Ha már ég vegyük le a lángot „1"-re, várjuk meg amíg a gőzölgés elmúlik, majd állítsuk be a „3" állást. Akkor jó a beállítás, ha az anyag „bugyborékol".

Az összeszerelésnél úgy irányítsunk, hogy mindig a test érkezzen meg előbb, csak aztán a fej. Figyeljünk oda a minőségvizsgálóra, hogy csak 100%-os bábu kerüljön ki a kezünk közül. Gyűjtsünk össze minél több bonus eszközt (lufi, ernyő), mert ezek használatával közlekedésünk jelentősen meggyorsul.

Lássuk azoknak a dolgoknak a listáját, amelyeket mindig be kell állítanunk (a gép aljától felfelé haladva):

1. Kemence. Használjuk a gyufát a szénen.

2. Energiatermelő bicaj. Tekerjünk, hogy a lámpák gyorsan villogjanak.

3. Fej/Test készítő részleg futószalagjai. Kapcsoljuk be őket.

4. Hulladékanyag szállító szalagok. Kapcsoljuk be őket.

5. Hiányzó csavar a gyantakeverőn. A csavarkulccsal megjavítható.

6. Elektromos kapcsoló a hulladékanyag adagolókhoz. Kapcsoljuk ezt is be.

7. Bunsen égő. Gyújtsuk be, majd állítsuk közép („3") állásba.

Amit folyamatosan figyelni kell:

8. Festékek/Festékkeverők. Állítsuk be a megfelelő színt az éppen következő bábuhoz.

9. Minőségvizsgáló. Nem minden hibás játékot tüntet el!

10. Festékszórók/Szárítók. Kapcsoljuk be őket.

Most aztán elkezdhetjük tekerni a bicajt!

Az első 10 műszak, kódszavak, tippek:

1. (Banán/citrom/banán/banán). Cél: 5 Birodalmi gárdista, tetszőleges színben. Semmi különös nehézség, ismerkedjünk meg a Dög kezelésével.

2. (Cseresznye/banán/banán/citrom). Cél: 5 Zak Macracken és 3 Razor, tetszőleges színben. Figyeljünk a különböző testrészekre, nehogy összekeveredjenek. Ha ezen a pályán átjutunk, hőseink házat vesznek.

3. (Banán/cseresznye/ananász/szilva). Cél: 5 rózsaszín Indiana Jones. Állítsuk be a rózsaszínt, majd kapcsoljunk be mindent. Szedjük össze az extra idő bonusokat.

4. (Ananász/citrom/ananász/ananász). Cél: 4 kék Edna és 4 rózsaszín Idegen. Figyeljünk az időzítésre a festésnél.

5. (Ananász/ananász/citrom/cseresznye). Cél: 4 kék Bobbin és 2 sárga B. gárdista. A megjelenő lemming sok bajt okozhat a festésnél.

6. (Cseresznye/szilva/szilva/ananász). Cél: 2 rózsaszín Luke, 2 kék Darth Vader, 2 sárga Obi Van. A három figura részei könnyen összekeverednek. A pálya után kocsit vehetünk.

7. (Cseresznye/ananász/citrom/banán). Cél: # kék R2–D2 és 3 zöld C–3PO. A zöld festékhez keverni kell a kéket a sárgával. A festékszórót és a szárítót be kell kapcsolni!

8. (Ananász/banán/ananász/cseresznye). Cél: 3 kék Leila, 3 zöld Ackbar, 3 sárga Idegen. A bábudarabok gyorsabban érkeznek.

9. (Ananász/citrom/citrom/cseresznye). Cél: 4 rózsaszín Darth Vader és 2 sárga Razor.

10. (Citrom/banán/szilva/szilva). Cél: 5 zöld Goblin és 3 rózsaszín Edna. A festőrészlegnél a dolgok kezdenek beindulni!

A NS egy igazán egyedi, nem egykét órás szórakozást ígérő program. Eltelik egy jó idő, amíg a Dög minden részének kezelését kiismerjük. Készüljünk fel, néha idegtépően nehéz a játék, nehéz eligazodni, hogy a keveredésben mit is kellene először csinálni. Az Amiga verzió grafikája nagyon szép, de az igazi meglepetést a C64 okozza, hiszen szinte semmiben sem különbözik az Amigától. Sajnos, a C64 felbontási lehetősége miatt az apró dolgokat néha nehéz kivenni. A hangokkal és zenékkel szűken bántak az alkotók, legtöbbször úgyis azt a szirénát fogjuk majd hallani, amely valamilyen felmerült hibára figyelmeztet.

Nem állítom, hogy mindenkinek tetszeni fog a játék, néhányan túl nehéznek, néhányan idétlennek tarthatják. Nem lehet azt mondani, hogy „egy kicsit játszom vele", vagy nekiül az ember, s rászán egy pár napot, vagy inkább be se töltse!

Martin

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	78	82
ZENE	73	70
JÁTSZHATÓSÁG	63	59
Összesen:	71	73

Kedves Olvasóink!

Sok olvasónk kérésének teszünk eleget, hogy az 1991/7–8. (összevont) számtól kezdődően OLVASÓI és HIRDETÉSI rovatot indítunk!

Az olvasói rovatban közzétesszük és az újság hasábjain válaszolunk mindazon levelekre, amelyek:

- olvasóink széles körét érintik,
- javaslatokat, ötleteket tartalmaznak,
- segítséget nyújtanak más olvasóinknak,
- segítséget kérnek tőlünk vagy más olvasóinktól.

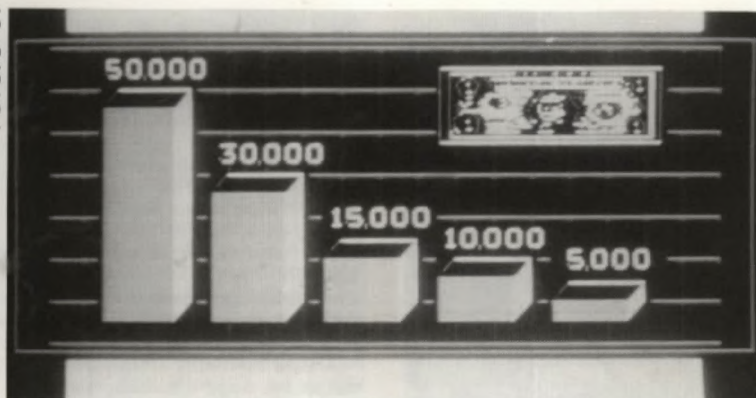
HIRDETÉSI rovat

Olvasóink számára lehetővé tesszük, hogy ingyen hirdessenek a lapban júniustól megjelenő hirdetési szelvényen meghatározott terjedelemben.

Minden hó 30-ig beérkező hirdetéseket tudjuk majd a következő számban közölni. A hirdetéseket KIZÁRÓLAG az újságból kivágott és kitöltött hirdetési szelvényen fogadjuk el!

Reméljük, hogy e két rovat is megnyeri majd olvasóink tetszését. A Szerkesztőség fenntartja a jogot, hogy a hirdetések között szelektáljon!

FOTÓ: C–64



Játék a tőzsdén – igazi kockázat nélkül

WALL STREET

Ennek ellenére minden kockáztatni merő, játszani szerető ember szívét megdobogtatja, ha a tőzsde-manipulációk lehetőségéről hall. Hiszen mint tudjuk, nyugaton nagyon sokan élnek (és méghozzá milyen jól!) tőzsdézésből.

A WALL STREET egy élethű tőzsdejáték, amely azoknak készült, akik nem mernek kockáztatni nagyobb összegeket, vagy nincs pénzük, de mégis ki szeretnék próbálni a New York-i tőzsde izgalmait. Külön érdekessége a programnak, hogy a valóságban is létező számítógép-tulajdonosok számára tartalmaz egy mini adatbázis-kezelőt, amely segítségével részvényeket, árfolyamukat, nyereségüket lehet nyilvántartani. Ezt a programot az F3-mal kell indítanunk, ha játszani akarunk akkor az F1-et kell megnyomni.

A játék leginkább egy klasszikus társasjátékra emlékeztet. Maximum négyen játszhatják, azt is megadhatjuk, hány körig. A játék elején választhatunk, hogy alávetjük-e magunkat egy tőzsdei ki-mit-tud tesztnek. Ha ebben jól szerepelünk, akkor a kezdeti 5000 dollárnál jóval nagyobb tőkével indulhatunk. A teszt egy totó, amely a tőzsdével kapcsolatos tudnivalókra kérdez rá. Alaposan próbára teszi az ember angol tudását, de sokat tanulhatunk belőle. Néhány alapszó:

BUST – csőd
DEVIDEND – osztalék
REAL ESTATE – ingatlan
SECURITIES – értékpapírok
SLUMP – pangás
STOCK – részvény

A tulajdonképpeni játék igen egyszerű. A játékosok egymás után következnek. Elolvassák az aktuális híreket, amelyek az újságokban, a hírügynökség tájékoztatójában, stb. jelennek meg. Ezután a REACTION-nel elrohanhatunk a tőzsdére. Itt adott időnk van arra, hogy vásároljunk (BUY) és eladjunk (SELL). Természetesen a vásárláskor figyelembe kell venni a legújabb híreket. Pl. amikor az EXXON bejelenti, hogy a MOBIL-OIL részvényeinek 75%-a az övé, és a többit is féláron szándékozik megvásárolni, érdemes gyorsan MOBIL-OIL részvényeket venni, mert fel fog menni az áruk. Amikor bejelentik, hogy a McDonald's hamburgerjeiben egészségre káros anyagokat találtak, gyorsan meg kellett szabadulni a McDonald's részvényeinktől, mert le fog esni az áruk. Persze nem mindig elég az újságcikket egyszerűen végigfutni, és a benne szereplő cég részvényeiből vásárolni. Fontos, hogy ki, kivel, mit tervez, és ennek alapján dönteni. Amikor pl. egy cég komputerizál, vehetünk a cég részvényeiből, vagy megpróbáljuk megtippelni, hogy milyen komputereket vesz (pl. IBM), és annak a cégnek a részvényeiből venni.

Bizonyára mindenki látott már olyan filmet, vagy olvasott olyan könyvet, amelynek főhőse briliáns ötlettel és ravasz spekulációval vagyonokat keresett a tőzsdén. Nos, ha voltak is úgynevezett „szép idők", amikor részvény-kereskedelemmel meg lehetett gazdagodni, a mai világban, amikor a világ minden pontjára ugyanannyi idő alatt jut el az információ, és mindenkinek rendelkezésére áll, nem nagyon lehet világraszóló üzleteket kötni.

Nemcsak részvényekkel, hanem arannyal, márkával és értékpapírokkal is lehet üzletelni. Ha pl. a dollár megerősödik, érdemes márkát vásárolni, és amint a dollár meggyengül, eladni. Az ilyen profitot jelentő újsághírekből már nehezebb kihámozni a lényeget, komolyabb angol tudás kell hozzá.

Sajnos a vásárlásnál, amikor megadjuk, hogy milyen részvényt szeretnénk vásárolni, a program nem képes megmondani, hogy a pénzünkből összesen hányat vehetünk. Így a vásárlásnál a mennyiség beírása kicsit számbarkochba-jelleget fog ölteni.

A fő attrakción, a részvényvásárláson kívül van még néhány egyéb lehetőségünk, mint pl. pénz tartalékolása, a nehezebb időkre. A program számon tartja az év végi osztalékból származó extra profitot, és a brókereknek fizetett jutalékból és a dollár inflációjából származó veszteséget. Ezért, ha egy részvényt csak 1–2 dollárral drágábban adunk el, mint vettük, előfordulhat, hogy veszteségünk lesz.

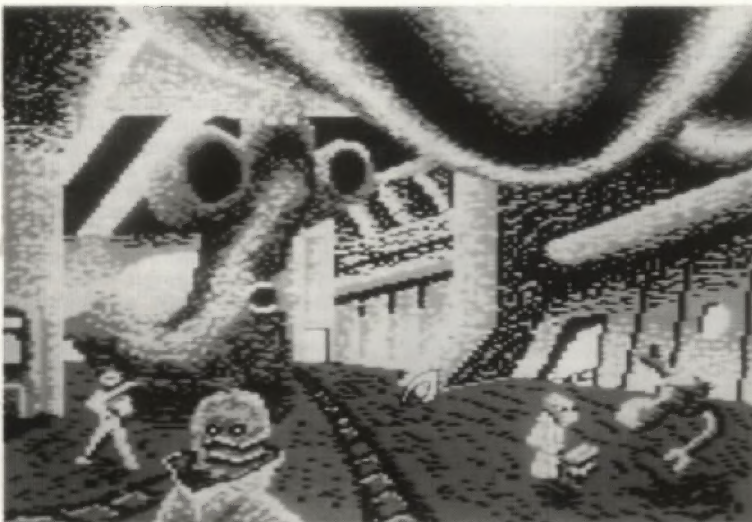
Ha valakinek a pénze nagyon megfogyatkozik, elkezdenek a keselyűk keringeni fölötte, a szó szoros értelmében, ugyanis megjelenik egy ágon ülő keselyű képe. Ha csődbe megy egy játékos, az kiesik a játékból. A játékot az nyeri, aki a legnagyobb profitra tett szert.

A programnak az előnyei mellett sajnos sok hátránya is van. Sokat töltöget, a képeket lassan szerkeszti meg. Komoly nyelvtudást igényel, ha igazán élvezni is akarjuk a játékot. Az újságban megjelenő hírek nem generálódnak, ezért véges számuk miatt előbb-utóbb ismétlődnek. Már a harmadik játékban találkoztam több hírrel, amiről tudtam, hogy hogyan lehet igen nagy haszonra szert tenni kihasználásukkal, mivel első előfordulásukkor már láttam, hogy milyen hatással lesznek a részvénypiacra. Jó viszont, hogy a játékban eredeti cégek szerepelnek, az ember kicsit tényleg az igazi tőzsdén érezheti magát.

Azt persze semmi esetre sem tanácsolom, hogy némi játék után valaki az igazi tőzsdére rohanjon (különösen ne az amúgy is kivételes magyar tőzsdére). A játék ugyanis nem tőzsdézni tanít meg, hanem legfeljebb annak alapismereteire. Igen fontos tanulsága annak, aki az életben is akar játszani, hogy a tőzsdén nemcsak nyerni lehet, hanem veszíteni is.

Tihor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	32	41
ZENE	–	–
JÁTSZHATÓSÁG	79	83
Összesen:	69	73



FOTÓ: C–64

A XXII. század James Bondja

B. A. T.

A XXII. század végénél járunk. Kiépült a galaktikus birodalom, amelyben a Selenia bolygó igen fontos szerepet játszik: ő szállítja a nyersanyagokat a Földnek. A St. Yver fegyenctelepről megszökött egy őrült tudós, Vrangor, és 10 napot adott Selenia vezetőinek, hogy a bolygót kiürítsék, ezután a bolygón minden emberi lényt el fog pusztítani. Mivel a Föld a Seleniától függ, a földieknek is létkérdés, hogy megakadályozzák Vrangort tervében. Egy kiváló titkosügynököt küldenek, aki természetesen Te vagy.

A játékot a programozók a szerepjátékok közé sorolják, én inkább egy mezei kalandjátéknak mondanám, nagyon jó grafikával és hangulattal. A játék elején ugyanis megállapíthatjuk tulajdonságainkat (ERŐ, INTELLIGENCIA, VONZERŐ, ÉSZLELÉS, VITALITÁS, REFLEXEK), és a program kiszámítja ettől függő képességeinket (ZSEBMETSZÉS, TŰZHARC, ZÁRNYITÁS, stb.) de ezeknek szinte SEMMI jelentősége nincs a játék folyamán. Valószínűleg azért kerültek bele, mert a szerepjátékok manapság nagyon divatosak, és így nagyobb eladást reméltek.

Itt választhatunk fegyvert is, a sorrend egyenesen arányos a tűzerővel és természetesen az árral. A „karaktergenerálás" után a főmenübe visszatérve indíthatjuk a játékot.

Maga a program teljesen menü- és ikonvezérelt. Attól függően, hogy a képernyő melyik részére mutatunk, attól függ, hogy milyen alakot ölt a kurzorunk, azaz mit csinálhatunk. Az alapikon (egy nagyságjelben egy kör, a továbbiakban menü-ikon) a C–64-en az alapmenü, az Amigán a karunkba beépített bio-komputer lekérése. A C–64-en a bio-komputert (a továbbiakban BOB) az alapmenüből kérhetjük le, míg az Amigán az alapmenü a jobb gomb megnyomására jön le (eddig remélem érthető, mindenki csak az ő komputerére vonatkozókat kövesse).

BOB

A BOB egy négy funkcióval rendelkező berendezés. E funkciók („programok") a következők: Az első lekérésével megnézhetjük tulajdonságainkat, amelyek amúgy sem változnak, és tapasztalati pontunkat. Kicsit megdöbbentett, hogy tapasztalati pont leginkább a gyilkolásért járt, mint egy fantasy-szerepjátékban (Amiga változat). Én játszom ügynök-szerepjátékot, és ott a TP az okos ötletekért jár, a gyilkosságért büntetőpontot kapunk. No mindegy, ez is egy koncepció. A második funkció információ a kondíciónkról. Megtudhatjuk, hogy mennyire vagyunk még életképesek (LIFE POTENTIAL), mennyi folyadék van a szervezetünkben (HYDRATION), mennyit ettünk (CALORIES), és mennyire vagyunk fáradtak (FATIGUE, csak Amiga). Az utóbbi hármat rendre ivással, evéssel, alvással szerezhetjük vissza. A LIFE POTENTIAL-t lassan visszaállítja a pihenés, de a dokinál kapható STIMULANT tablettákkal (Amiga, C–64-en ENERGY PILLS) is visszakaphatjuk. Ezek korlátozott számban kaphatók, de vehetünk a járókelőktől ilyet is, és a hasonló hatású INNALER-t.

A BOB harmadik funkciójában állíthatjuk be, hogy a fordítógépünk ROBOT vagy IDEGEN nyelvet fordítson. Ezen kívül megadhatjuk, hogy a pulzusunk FELGYORSULT, NORMÁL vagy HIBERNÁLT legyen. Általában a NORMÁLT érdemes beállítani. Ha nem akarjuk, hogy alvás közben a kaják és italunk nagyon fogyjon, akkor érdemes HIBERNALT állapotban aludni. A játékban van olyan hely, ahol szükség van a FELGYORSULT pulzusra, erről majd később.

A negyedik funkció a BOB programozása. Itt komplett programot írhatunk, Pl.:

```
if robot
    translate robot
end if
if alien
    translate alien
end if
if hungry
    display message 1
end if
restart
end
```

Az első két if arra való, hogyha egy robottal találkozunk, a hármas funkcióban a fordítógép automatikusan váltson át robotra, ha idegen jön, váltson át idegenre. Így megkíméljük magunkat az állandó kapcsolgatástól, mindenkivel tudunk beszélni. A dolognak persze nem sok értelme van, mert ha nem kéne a fordítót kapcsolgatni, nem kéne rá programot sem írni. Ez, mint sok más eleme a játéknak, sem alkotó fantáziát, sem gondolkodást nem igényel, azért van a játékban, hogy valami legyen benne. Az egyéb if-es programsorokra, mint. pl. írja ki az 1-es üzenetet, ha éhesek vagyunk (az egyes üzenetbe pedig be kell írnunk, hogy „ÉHES VAGY"), szintén eléggé értelmetlenek, a C–64-es változat ezeket magától is kiírja. A RESTART azért kell a végére, hogy a program állandóan fusson. Amikor készen vagyunk, RUNnal kell futtatni a programot. Az Amigán a kész programot lemezre el is menthetjük. Az egyetlen valóban értelmes programsor az IF ROBOT ALARM END IF típusú. Ez akkor jó, ha mi egy robotot keresünk. Ahányszor jön egy robot, a BOB csipogni kezd, és így nem

kell minden járókelővel leállni beszélgetni.

AZ ALAPMENÜ

Az alapmenüben vannak a minden kalandjátékban szükséges funkciók. Az INVENTORY-ban megnézhetjük, milyen tárgyaink vannak, megvizsgálhatjuk őket, megtudhatjuk az értéküket. A SEARCH-el átkutathatjuk az adott helyszínt tárgyak után. Az Amigán ezek felvétele automatikus, a C–64-en TAKE. A DROP-pal eldobhatunk ill. elrejthetünk egy tárgyat egy helyszínen. Ha azt akarjuk, hogy a járókelők ne szedjék össze az eldobott tárgyainkat, az elrejtésnél okosabb megoldás, ha olyan helyen rakjuk le őket, ahol nincsenek járókelők (pl. a hotelszobánkban). A HEALTH menü EAT, DRINK, SLEEP pontjaival elégíthetjük ki természetes szükségleteinket. Az ételt és italt célszerű megvizsgálni elfogyasztás előtt, különben rohanhatunk utána a dokihoz, méregsemlegesítésre (Amiga). A HELP funkcióban van a SAVE-LOAD. Az Amigán célszerű itt AZONNAL a SPRITE OFF-ot kiválasztani, ha nem akarunk folyamatos lemezcserélgetést és esetenkénti programelszállást. A HELP a C–64-en akkor jön elő, ha a kurzort a bal felső sarokba toljuk. A C–64-en van még egy TIME pont is, így nézhetjük meg, mennyi az idő.

BESZÉLGETÉS

A menü-ikonnal felváltva villan fel egy másik ikon, a beszélgetés-ikon. Ez jelzi, hogy valaki szólni akar hozzánk. Ilyenkor megnyomva a gombot, megjelenik egy vagy két járókelő. Ezek lehetséges változatai: SKUNK (Punk, ember), COP (rendőr, ember), STICKROB (robot), GLOKMUP (idegen), KRAKOID (idegen). Az idegenekkel és robotokkal való kommunikációhoz van szükség a fordítógépre. Ha nálunk van a hologram, megmutathatjuk nekik (általában kevés eredménnyel). A DISCUSS menü QUESTION alpontja a legfontosabb, Merigóról, Vrangorról és a városról kérdezősködve sok értékes információt tudhatunk meg. A BUY-jal megvehetjük a járókelő tárgyait, de megpróbálhatjuk ellopni őket a beszélgetés-menü STEAL pontjával is. Ezért viszont könnyen bekerülhetünk két napra a börtönbe. Ha pénzt vagy tárgyat ajánlunk fel valakinek (OFFER), kevésbé lesz zárkózott a kérdezősködés folyamán. Az ATTACK-al megtámadhatjuk beszélgetőpartnerünket, erre nemigen lehet más indítékunk rablógyilkosságon kívül.

Néha beszélhetünk a helyszínhez tartozó, fix szereplőkkel is a felhőcske-ikonnal. Ezektől csak kérdezni lehet (nincs támadás, vásárlás, stb.). Az Amigán csak ezektől tudhatjuk meg az időt (kicsit anakronisztikus ellentmondás, hogy egy mindentudó komputerünk van, de nincs óránk).

EGYÉB IKONOK

A menü-ikonon és a beszélgetés-ikonon kívül azok, amelyekről még nem szóltam: A nyíl azt jelzi, hogy ott egy kijárat van, mehetünk abba az irányba. Érdemes a helyszínekről térképet készíteni, hogy hol mi van, honnét hová juthatunk, mert ép ésszel és józan logikával nemigen lehet a kusza felépítésű helyszínek között tájékozódni. A fizetés-ikont (egy háromszög és egy nyíl) akkor kapjuk, ha vásárolni lehet. Pl. ilyen helyek a doki, a fegyverbolt, a kínai árus, az energiapajzs-kereskedő, a hotel, a bárok. Ilyenkor általában van valamilyen fajta BUY-menüpont, és egy STEAL is. Ha lopunk, és rajtakapnak, megyünk a dutyiba. Néha megjelenik egy kérdőjel-ikon. Ez azt jelenti, hogy ez egy nyíl-ikon akar lenni, de valamilyen okból nem mehetünk arra. Pl. a játék elején nem hagyhatjuk el a hangárt, amíg az eligazítást meg nem kaptuk a helyi ügynöktől. Azzal az ikonnal, amely szintén nyílra hasonlít, berakhatjuk a hitelkártyánkat a megfelelő nyílásokba ill. járművekbe szállhatunk be.

VÉGIGJÁTSZÁS

Indulásként be kell mennünk a W. C.-be (jobbra, előre), ahol a helyi ügynöktől eligazítást kapunk. Elmondja, hogy Vangrorral együtt megszökött egy Merigo nevű rab is, tehát ha Vrangor nyomára akarok bukkanni, először Merigót kell megkeresnem. Odaadja a karakter-generáláskor választott fegyvert, és egy hologramot Merigóról. C–64-en rögtön kapunk muníciót is, Amigán el kell menni a fegyverboltba. A fegyverbolthoz a starthelyről indulva négyszer kell előre menni, majd jobbra – be.

Következő állomásként legokosabb a játéktermet megcélozni. Ehhez az út: a fegyverboltból háromszor előre (itt van a sivatagba vezető zsilipkamra), majd kétszer jobbra, és a GAMES feliratú ajtón be. A C–64-en itt találkozunk SLOAN-nal, aki kihív egy menetre a Blizzy videojátékon. Amigán ha nem jön elő Sloan, attól még játszhatunk. Először dugjuk be a credit kártyánkat (miután Sloan befejezte a játékot). A feladat igen egyszerű, a komputer a jobb oldalon látható nyolc jelből mutat egy három elem hosszú sorozatot, és azt vissza kell neki írni. Ha ez sikerült, akkor a sort megtoldja még eggyel, majd még eggyel, így egyre hosszabb sorozatot kell „megjegyeznünk" (már aki van olyan bolond, hogy nem írja fel). Amigán minden sorozat más, ami egy kicsit megnehezíti a dolgot. Azonkívül, hogy sloan-t elverjük, mellesleg tetemes pénzösszegre is szert tehetünk a játékkal.

A játékterem után látogassunk el a rendőrségre. Ez a zsilipkamrától balra, négyszer vissza, egyszer előre található. Ha bemegyünk a rendőrségre, a C–64-en találhatunk egy technikus bejutási kártyát (SEARCh-el). Amigán sajnos a járókelőket kell végigkérdezgetni és BUY-jal próbálkozni, amíg valamelyiktől meg nem tudjuk szerezni. A rendőrségtől ha jobbra megyünk, megtaláljuk a bejáratot az energiapajzs-árushoz. A legerősebb, nyolcas energiapajzsból vegyünk. Ebből az utcából előre a hotelhez jutunk. Itt kivehetünk egy szobát, és alhatunk is, ha fáradtak vagyunk. Amigán erre néha szükség is van, mert nem mindig minden van nyitva, és ezt ki kell várni.

A következő feladatunk, hogy keressük fel a bárt, amely eggyel visszaafelé van a zsilipkamrától. A bárban egy hölgy megmondja, hogy Merigóról egy SKUNK-tól, KRAKOID-tól, vagy kitől hallott. Menjünk ki a bárból, és kezdjük el kérdezgetni a járókelőket. A hölgy által megjelölt faj képviselői közül egyik előbb-utóbb fel fogja ismerni a hologramot („YES, IT's MERIGO"). A C–64-en elég, ha az illetőnek adunk 50 krellt, erre megmondja, hogy Merigo hajnali egy órakor lesz a Xifo klubban. Az Amigán a fickó találkát ad a park-múzeumban, 21–22 óra tájban. A találkán adni kell neki 200 krellt, és akkor mondja meg, hogy 0–3 óra között mikor lesz Merigo a Xifo klubban. El ne felejtsük megvásárolni tőle a Xifo klub belépőjét!

Menjünk a Xifo klubba a megbeszélt időpontban (a játékteremtől kétszer előre, jobbra, előre). Amikor bejön Merigo, egyből fegyvert kap elő, és tűzharcot kezd. Válasszuk ki a felső sorban a fegyverünket és a pajzsunkat. Mivel remélhetőleg van muníciónk is, nem lesz nehéz dolgunk. Egyszerűen lőjük szitává Merigót. Ezután SEARCH-el találhatunk a halottnál egy kulcsot.

Mivel mostanra hajnali egy óra már valószínűleg elmúlt, elmehetünk a bordélyházba (a játékteremmel szemben), ugyanis ilyenkor táncol itt Lydia, aki nagyon kedveli a földieket. Mielőtt bemennénk, állítsuk a pulzusunkat felgyorsultra! Lydia meghív minket egy táncra. Az Amigán a két gombot kell ütemesen, felváltva nyomkodni, a siker biztos lesz. C–64-en kemény joystick-rángatásra van szükség, én ezt csak úgy tudtam megcsinálni, hogy szétszedtem egy joysticket, és lenyomva tartottam egyszerre a jobbra és balra buborékkapcsolóját. Ez igen hatékony eredményt hozott. Ha jól szerepelünk, Lydia felajánlja, hogy velünk tart, ezt természetesen el kell fogadni.

A C–64-en először el kell menni a zsilipkamrához, ott kétszer előre, a siklóbérlő vezetőjéhez (ahhoz, hogy ide beengedjenek, kellett a technikusi kár-



FOTÓ: AMIGA

tya). Mivel feltehetőleg nincs elég pénzünk, Lydia be fogja nyögni, hogy van egy barátja, aki segíthet, és megadja a telefonszámot is. Menjünk el a starthelyre, és hívjuk fel a számot. Mind kiderül, ez személyesen Crisa Kortakis, a város egyik legbefolyásosabb embere. Szívesen lát minket, mint Lydia barátját. Ezt a telefonálgatást Amigán nem kell végigcsinálni, egyből mehetünk Kortakis házához.

Kortakis házának a bejárata ugyanott van, ahol a Xifo klubé. A kaput egy szinte elpusztíthatatlan Hulktronic őrzi, de mivel meghívottak vagyunk, tőle nem kell tartani. Kortakis melegen üdvözöl minket, hiszen közös ellenségei vagyunk Vrangornak. Tetemes mennyiségű pénzt rak credit kártyánkra. A C–64-en itt nem szabad a LEAVE SELENIA menüpontot választani, mert a játék egyből véget ér! A kövér milliomos ezen kívül ajándékoz Lydiának egy nyakláncot is, aminek még fontos szerepe lesz a továbbiakban.

Menjünk vissza a város főterére (a starthelytől kétszer előre). A hibernáló hotel mögött van egy épületrom, amely még a 2150-es katasztrófából maradt vissza. A város motorjaihoz vezető lejárón le tudunk menni a Merigótól zsákmányolt kulccsal. Itt találni fogunk egy ún. mobytrack-et, amellyel a motor karbantartói közlekednek. Pattanjunk fel rá, és máris a város katakomba-rendszerében járunk.

Ez egy különösen undorító módon kitalált és megvalósított része a B.A.T.-nak. Az Amigán és C–64-en az átjutás különböző, ezért külön írom le őket.

C–64: vissza 1, jobbra, előre 10, jobbra, előre 17, balra, balra. Amiga (ez csöppet bonyolultabb): Jobbra az első leágazás, végig a folyosón, ott balra, jobbra, balra, jobbra, balra, jobbra, balra, balra, jobbra, balra, jobbra, balra, jobbra. Menjünk egyenesen, forduljunk meg, menjünk ki, majd újra jöjjünk be. Valószínűleg össze fog jönni a dolog. Ahol azt írtam, hogy balra, jobbra, stb. ott mindig az első lehetséges leágazásnál kell elfordulni.

Bejutottunk a jobb motor párásító kamrájába. Itt egy teljes föld alatti kommunát találunk. Mivel itt mindig csak egyfelé lehet menni, aránylag kevés fantáziával meg lehet találni azt a szobát, ami miatt ide jöttünk. Ez úgy néz ki, mint egy vezérlőpult. Lydia berakja a nyakláncát egy nyílásba (C–64-en nekünk kell rábeszélni), és előpotytyan egy radar-vezérlő kártya. Menjünk vissza a felszínre azon az úton, ahogy jöttünk.

A zsilipkamrába belépve először balra kell menni. Egy technikus itt különböző érdekes információkat fog mondani, ebből az EPSILON bázisra vonatkozókat jegyezzük meg. Ezután a zsilipkamránál előre kell menni (ez az a pont, ahol elképzelhető, hogy nem minden Amiga-tulajdonos fog tudni továbbjutni). A sikló-bérlő vezetőjének pengessük le a bérleti díjat, és üljünk be a siklóba.

Itt egy újabb primitív ügyességi játék következik, a röpködő meteoritokat kilődözve kell siklónkat navigálnunk. A katakombákban szerzett kártyának hála, egy nyilacska állandóan mutatja, hogy épp merre kell mennünk ahhoz, hogy eljussunk Vrangor titkos rejtekhelyére, az EPSILON bázisra.

Amikor megérkezünk, egy kódzáras ajtó állja utunkat. A gombok két oszlopban vannak. a technikustól kapott információ (pl. LRLLLLRR) alapján állítsuk be bal és jobb gombok kombinációját, és az ajtó kinyílik! Itt már csak egy apró feladatunk van, le kell mészárolnunk Vrangort, és teljesítettük a küldetést!

VÉGEZETÜL

Az Amiga-változatnak nagyon jó hangulatot ad a szöveg és a grafika együttesen. Nem tölt sokat, a kezelése kényelmes, gyors. Ennek ellenére, a játék nem sok ötletet tartalmaz. A kevés feladatot azzal ellensúlyozták, hogy primitív, monoton dolgokat kell csinálnunk, mint pl. a járókelők végigkérdezgetése, ami különösen idegesítő egy idő után.

A C–64 verzió szinte élvezhetetlen az állandó töltögetés miatt. 1 óra játékból 55 perc töltéssel telik el. Bár megvan minden helyszín, ami az Amigán is van, sok kép nagyon gyengén van megrajzolva. Láttam már C–64-en olyan kalandjátékot, ami nem töltött minden egyes helyszín előtt, mégis szép grafikája volt. A C–64 verzió szerintem amatőr programozók és tehetségtelen grafikusok szerencsétlen találkozásának torzszüleménye.

Bár én végigjátszottam a játékot, de ez legfeljebb a jó sztorinak tudható be, ami sokkal jobb megvalósítást érdemelt volna.

Tihor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	92	54
ZENE	68	74
JÁTSZHATÓSÁG	48	12
Összesen:	63	25

NARC

Aki látta a NARC eredeti játékautomatáját, abban biztosan megmaradt a csúcs, folyamatos, pergő acióval teli gép élménye. Egyszerűen lehetetlen, hogy egy ilyen jó játékot ne írjanak át előbb-utóbb computerre is. Az OCEAN jóvoltából most már a C64 és Amiga tulajdonosok is küzdhetnek a kábítószeresek bandái ellen!

Mr. Big, a „kokó" király és bandája azt hitte, hogy senki nem állhat útjukba. Két szuperzsaru, a kék Hit-Man és a piros MaxForce azonban elhatározta, hogy végleg felszámolják a kábítószer kereskedőket. Ebből rögtön kiderül, hogy a játékot szerencsére ketten is játszhatjuk. Max és Hit egy-egy komoly fegyverrel van felszerelve, amellyel a normál lövedékeken kívül, melyek elég gyorsan fogynak, még bombákat is lőhetnek. A program hat fő pályából áll, melyek további részekre bomlanak: a szegénynegyed, a Metro, a csatorna, a Krak laboratórium, az autópálya, sőt még az üvegház is tökéletes színhely arra, hogy az ellenséges bandákat írtsuk. Ahhoz, hogy egy pályán túljussunk, meg kell találnunk a valahol heverő „Safe Card"-ot. Minden főpálya előtt klassz scanner képeket kapunk az éppen kézrekerítendő bandavezérről.

FOTÓ: C–64



Az Amiga verzió játékmenetét tekintve tökéletes, grafikája átlagon felüli. A pályák kellő hosszúságúak, változatosak. A játéknak jó zenéje, élethű hanghatásai vannak. Akció rajongók, ezt nem lehet kihagyni!



FOTÓ: AMIGA

Ugyan a C64 grafikája, főleg a sprite-ok kicsit darabosak, a játék mégis csúcs. Az animáció kimagasló. Még két játékos esetén, ellenfelekkel teli képernyőnél sem tapasztalható semmilyen remegés! Az akció csakúgy mint Amigán sodró, lendületes, változatos. Összességében talán, a lehetőségekhez képest a C64-es NARC még jobban is sikerült!

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	65	29	A
ZENE	65	40	
JÁTSZHATÓSÁG	40	53	64
Összesen:	53	48	

Hot Stuff



GREMLINS II: az ismert film computer átirata (C64, AMIGA).

TURN'N BURN: egy újfajta űrjáték, melyben nemcsak lövöldözni kell, hanem ügyességünkre is szükség lesz (C64, AMIGA).

FIREPIT: két játékos számára élvezetes verekedős játék (C64).

VINCENT: vízszintesen scrollozó ügyességi mászkálós játék (C64).

METAL GEAR: dzsungelharc, melyben egy állig fölfegyverezett kommandós szerepét játszuk (C64).

NACRO POLICE: egy korábbi 576 KBYTE-ban már ismertetett AMIGA program C64-es átirata (C64).

ATOMINO: fantasztikus logikai játék, melyben atomokat kell összeraknunk (C64, AMIGA).

BACKGAMMON ROYAL: táblás logikai játék (AMIGA).

BLAZING THUNDER: az IKARI WARRIORS-hoz hasonló kommandós játék (C64, AMIGA).

PGA TOUR GOLF: külső megjelenítésre eddig a legszebb golf program (AMIGA).

GODS: barbár akció, melyben a halhatatlanság négy alkotóelemének megtalálása a cél (AMIGA).

SECRET OF THE MONKEY ISLAND: a LUCASFILM új kalandjátéka a tőlük megszokott formában (AMIGA).

NINJA RABBITS: lenyűgöző grafikával egy karate mester nyúlbőrébe bújhatunk, hogy erdőn és titkos barlangokon át harcoljunk (AMIGA).

SUPER CARS II: az ismert autóverseny II. része (AMIGA).

SIM CITY ANCIENT CITIES: ismét egy adatlemez, de most ősi városokat tervezhetünk (AMIGA).

BACK TO FUTURE III: a nemrég elkészült film játékverziója (C64, AMIGA).

METAL MASTERS: verekedős játék két játékos számára (AMIGA).

CENTURY: golyós ügyességi játék (AMIGA).

KILLING CLOUD: a jövő évezredben játszódó nyomozás, melyben akcióelemek és egy komplett szimulátor van egybeépítve (AMIGA).

GEM'X: érdekes logikai játék, melynek lényegére még lapzártáig nem sikerült rájönnöm (a szerk.) (AMIGA).



PGA TOUR GOLF *FOTÓ: AMIGA*

VINCENT *FOTÓ: C–64*



'NAM 1965–1975: Vietnam anyagilag teljes csőd volt az USA-nak. Vajon Te át tudod-e írni a történelmet? Itt van a nagy lehetőség, ne szalaszd el! Az elnök döntéseit vállald magadra, próbáld minél kevesebb veszteséggel befejezni a háborút és a katonákat sértetlenül hazahozni! Ilyen stratégiai játék még nem volt! Méltó folytatása lehet a LOST PATROL című OCEAN játéknak.

METAL MUTANT: a SILMARILS cég sorozatának legújabb epizódja. A stílus hasonló, mint az elődökében (TARGHAN, COLORADO, STARBLADE), de itt egy különös robottal vagyunk. Azért különös, mert három különböző alakot tud ölteni. Lehet robothüllő, robottank és robotbarbár. Ezek váltogatásával tudunk harcolni és minél messzebb eljutni egy jövőbeli őserdőben.



SKI OR DIE *FOTÓ: AMIGA*

SECRET OF MONKEY ISLAND *FOTÓ: AMIGA*



YOGI AND FRIENDS *FOTÓ: AMIGA*



BAD BLOOD: óvd meg a nukleáris háború-mutáns túlélőit! Egy „szuperszónikus" arcade akció játék az elejétől a végéig (THE ONE MAGAZIN). Valóban egy nem mindennapi játék ez! A kaland és az akció elemek szerencsés egyvelege, melyben főhősünket felülnézetben látjuk és házak felderítése, ellenségek százainak leküzdése a feladatunk (C64).

TOP LISTA

1991 május

AMIGA

- VIZ
- BACK TO THE FUTURE III
- KILLING CLOUD
- CENTURY
- ATOMINO
- 'NAM 1965–1975
- SUPER CARS II
- SECRET OF THE MONKEY ISLAND
- MOVE'EM
- SILKWORM IV

C64

- LAST NINJA III
- NARCO POLICE
- BAD BLOOD
- ATOMINO
- SILKWORM IV
- ROBOCOP II
- ESKIMO GAMES
- LOTUS ESPRIT
- NIGHT SHIFT
- GREMLINS II

Egy kis nosztalgia

DRAKULA ADVENTURE

Bizonyára sokan ismerik az első magyar nyelvű kalandjátékok egyikét, a Drakula Adventure-t. A program már ötéves, de talán még most is van olyan, akinek egy teljes leírás segítségére lehet.

A D. A.-ben a játékos feladata klasszikus: a falut fenyegető Drakula grófot kell elpusztítania saját várában. A játékos a parancsokat egy leegyszerűsített nyelven írja be, vagyis a szavakat egyes szám harmadik személy alakú igék és ragozatlan főnevek formájában kell használni.

A játékhoz az ihletet a Hobbit adta, ezért a programban vannak rajtunk kívül más, tőlünk függetlenül cselekvő szereplők, akikkel beszélgethetünk, tárgyakat cserélhetünk.

Néhány alap-parancs: az alapirányok (észak, dél, kelet, nyugat) rövidítve írhatók be, vagyis É, D, K, Ny. Még a FEL, LE, KI, BE irányok is használatosak. A LISTA (L) paranccsal kérhetjük le, milyen tárgyaink vannak, az ERŐvel pedig azt, hogy mennyi életerőnk van és a játék hány százalékát teljesítettük. A szokásos FOG, DOB, NÉZ (N), SEGÍTSÉG (S), parancsok is élnek. Ha egyszerre több tárgyat akarunk felvenni vagy ledobni, elég egyszerűen csak FOG MINDEN-t ill. DOB MINDEN-t írni.

Az állást SAVE/LOAD-dal menthetjük. Ha beszélni akarunk valakivel, a SZÓL ige után le kell írni az illető nevét, majd idézőjelben azt, hogy mit mondunk. Ezek általában ugyanolyan parancsok lehetnek, mint amiket mi magunk is kiadhatunk. Pl. SZÓL PAP „AD KERESZT" hatására a pap oda fogja adni a keresztet. SZÓL ... „ERŐ" hatására megtudhatjuk, hogy a másiknak mennyi ereje van (érdemes-e kikezdeni vele). Ha valaki megtagadja, amit kérünk tőle, megismételhetjük a kérést (és minden parancsot) az I-vel.

Előfordulhat, hogy valakivel meg kell küzdenünk, a TÁMAD parancsot használjuk ilyenkor. A harc folyamán véletlenszerű, hogy mikor ki a másikat mennyire találja el. A harcnál is érdemes az I-vel ismételgetni a támadási parancs újbóli begépelése helyett. A játékban vannak tréfás elemek, pl. érdekes dolgok elfogyasztásával is megnövelhetjük az életerőnket, és bizonyos szituációkban igen meglepő a megoldás. Most pedig következzék annak a leírása, hogy hogyan kell a játékot végigjátszani.

Aki a játék kezdetekor rögtön el akar indulni valamilyen irányba, érdekes meglepetésben lesz része. Ezt elkerülendő kezdés: DOB NITROGLICERIN – K – K – NÉZ AUTÓ – NÉZ FÉNYSZÓRÓ – KICSAVAR IZZÓ – NÉZ ÜLÉS – FOG TÁSKA – NYIT TÁSKA – É – (küzdjük le a bűz iránti undorunkat) – NÉZ BOKOR – FOG KÖTÉL – D – NY – NY – NY – FOG CSÁKÁNY (most meg kell keresni a farkasembert, itt kószál valahol a környéken. Le kell verni a TÁMAD FARKASEMBER CSÁKÁNY utasítással, és elvenni a kését) – NY – itt, a sátorban Miklós (vagyis én) sok hasznos tanácsot ad, csak győzzük végigvárni (pl. VÁR). Többek között megtudhatjuk, hogy segítséget a SZÓL ISTEN „SEGÍTSÉG" paranccsal kérhetünk. Szedjük fel a márkát és a szendvicset. A szendvicset akár most is megehetjük (ESZIK SZENDVICS), de a márkára később szükség lesz! Ha elég dolgot megtudtunk, folytathatjuk utunkat: KI – IMÁDKOZIK (ez azért kell, hogy a következő helyszínen ne essen a szikla a nyakunkba) – É – É – TÖR ÁG – HEGYEZ ÁG KÉS (most már van karónk a Drakula ellen) – NYIT AJTÓ – É – NÉZ KÁPOLNA – FOG OSTYA – ESZIK OSTYA – SZÓL PAP „AD KERESZT" – AD KÖTÉL PAP – SZÓL PAP „D" – D – SZÓL PAP „D" – D – SZÓL PAP „K" – K – NÉZ FAL – NÉZ PAP (e kettőből már logikusan következik a következő lépés) – SZÓL PAP „KÖT KÖTÉL ABLAK" – Most már van egy utunk a várba (fel-le bemászhatunk az ablakon), de most inkább leírom a másik lehetséges bejutást is. Menjünk vissza a vár déli oldalához, a főkapuhoz. Irány az erdő! – D – D – NY – BE – NÉZ SAROK – FOG KULCS – NYIT LÁDA – FOG GUMI – CSINÁL LÁMPA – MOZDÍT LÁDA – BEKAPCSOL LÁMPA – LE – K – É – NÉZ TEREM – NYIT AJTÓ – É – KIKAPCSOL LÁMPA (nehogy kimerüljön az elem, mert még később is szükség lesz rá) – É – É – Innét nyugatra a cellában van egy rab. Őt akkor szabadíthatjuk ki, ha megszerezzük a bilincskulcsot (NYIT BILINCS BILINCSKULCS). A bilincskulcs a kísértetnél van. Előbb-utóbb találkozni fogunk vele. A MUTAT KERESZT KÍSÉRTET paranccsal könnyedén leméqszárolhatjuk. Ide tehát akkor kell majd visszatérni, ha megszereztük a bilincskulcsot. – É – K – NÉZ FÉREG – FOG VASKULCS – Ebben a szobában a kevésbé finnyásak falatozhatnak a férgekből (ESZIK FÉREG, majd I), csak arra vigyázzunk, hogy az erőnk ne menjen így 200 fölé, mert az gyomorrontást eredményez. – NY – D – D – NYIT VASAJTÓ VASKULCS – K – Ez az a terem, ahová az ablakon is bemászhatunk. – D – D – D – NY – NÉZ KRIPTA – NÉZ CSONTVÁZ – FOG GYŰRŰ – K – É – É – NY – FOG GYUFA – K – K – K – GYÚJT PÓKHÁLÓ GYUFA – K – SZÓL BOSZORKÁNY „SEGÍTSÉG" (Ezt lehet, hogy többször is meg kell ismételni, mert csak a fülét fogja vakargatni) – NY – NY – NY – É – É – LE – É – NÉZ CSONT – ESZIK VELŐ – D – FEL – É – NY – NYIT SZEKRÉNY – VISEL GYŰRŰ – BE – SZÓL „HAOSO" – FOG BRONZKULCS – KI – KI – FEL – NYIT BRONZAJTÓ BRONZKULCS – K – K – NÉZ SZŐNYEG – HÚZ SZÖG – MOZDÍT SZŐNYEG – LE – BEKAPCSOL LÁMPA – FOG FŰRÉSZPOR – FEL – KIKAPCSOL LÁMPA – Most vissza kell gyalogolnunk a vár elé. A gyengébbek kedvéért: NY – NY – LE – D – D – LE – D – Kreáljuk meg legpotensebb fegyverünket: – FOG NITROGLICERIN – KÉSZÍT DINAMIT – NY – É – K – FEL – É – É – FEL – K – TÖR AJTÓ – Most egy kényes művelet következik, úgyhogy jobb egy mentést csinálni. – GYÚJT DINAMIT GYUFA – DOB DINAMIT É (márminthogy északra) – É – É – ISZIK MÁRKA – NY – És most következik a végső összecsapás. Először a gnómot kell lemészárolnunk hagyományos módszerekkel.

Nagyon jól kellett a játék alatt az erőnkkel gazdálkodunk, hogy itt elég legyen! A gnóm elpusztítása után már csak az utolsó lépés van hátra: SZÚR DRAKULA CÖVEK. És THE END! Aki nem ölt meg engem a játék folyamán, az itt több pontot kap.

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64
GRAFIKA		–
ZENE		–
JÁTSZHATÓSÁG		78
Összesen:		78

A közelmúltban Disney-ék három, a legkisebbeket megcélzó programot dobtak piacra. A játékok fő célja, hogy a kicsik megkedveljék a számítógépet, és nem mellékes, hogy közben megismerkednek a számjegyekkel és az ábécével is. Mindhárom programot szép rajzok (Disney jól ismert figurái), és kedves zene kísér. Nagy előnyük a programoknak, hogy nem lehet bennük veszíteni. Ugyanis ha valamit rosszul csináltunk, türelmesen megvárja, amíg kijavítjuk a hibát.



Walt Disney bemutatja...

Három játék a legifjabbaknak

Goofy's Railway Express

Kezdjük a legegyszerűbbel! Ebben a programban Goofy, a kutya vonatkirándulásra hívja Mickey egeret. Gyönyörű útjuk során a vonat színes füstfelhőket ereget. Minden felhő megjelenése után gyorsan meg kell nyomnunk valamelyik gombot. Erre a felhő jutalmul valamilyen állattá, léghajóvá változik. Menet közben az „1" billentyűvel kikapcsolhatjuk a hangot, a „balra nyíl"-lal pedig befejezhetjük a programot. Ha már nagyon jók a reflexeink, szálljunk gyorsabb vonatra, melyen minden megjelenő füstgomolyagra sokkal gyorsabban kell reagálnunk.

Donald's Alphabet Chasing

Ebben a programban Donald kacsa próbálja megtanítani az angol ábécét. A kép tetején levő betűket kell a megadott sorrendben lenyomnunk a billentyűzeten. Ha valamelyiket eltaláljuk, a kacsa nagy kergetőzés után elkapja a betűt a szobában és a helyére teszi.

Mickey's Runaway Zoo

Az utolsó játékban, ahol újra Mickey-vel és Goofy-val találkozunk, a számokkal ismerkedhetünk meg. Hőseink nagy probléma előtt állnak. Állatkertjükből megszökött minden állat, s most össze kell gyűjteniük őket. Ehhez persze a mi segítségünket kérik. Nekünk a képen villogó szám billentyűjét kell lenyomnunk. Ekkor rejtekhelyéről sorban előmászik, ugrál, repül annyi állatka, amennyit a szám jelez, és mind bemászik Mickey autójába.

Mindhárom program nagyon szép, és aranyos. Az „öreg rókák" azonban sok élvezetet nem fognak benne lelni. Hagyjuk azonban egy kicsit a legkisebbeket is játszani a géppel, hátha néhány év múlva ők írnak majd ilyen szép programokat.

Temesvári Tibor

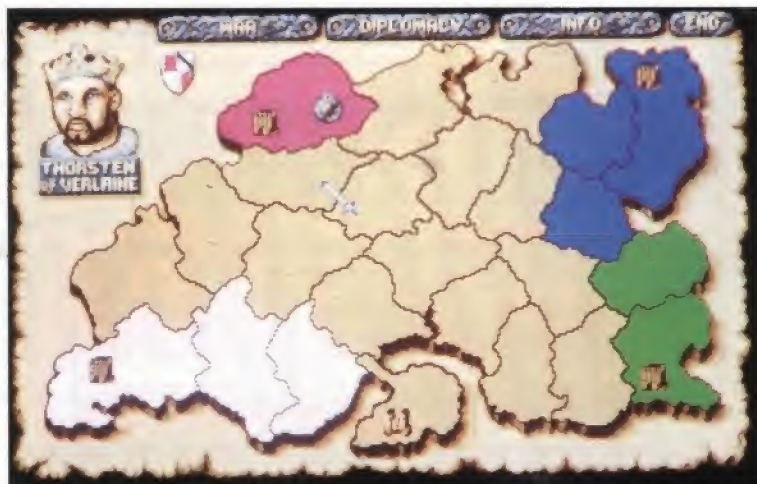


FOTÓ: C–64



FOTÓ: C–64

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	83	92
ZENE	80	83
JÁTSZHATÓSÁG	95	99
Összesen:	89	93



FOTÓ: AMIGA

Jól játszható játék

FEUDAL LORDS

A Defender of the Crown sikere óta tömegével jelennek meg a hasonló jellegű, egyszerűen játszható stratégiai játékok. Sajnos a sok klón legtöbbször minden új ötletet, eredetiséget nélkülöz. Ebbe az átlagos minőségű, de játszhatóságával jól bevált kategóriába tartozik a Feudal Lords.

A játék szereplője négy középkori hadúr, amelyek mindegyikét alakíthatja játékos és számítógép is (de mind a négynek játszania kell). A cél itt is ugyanaz, mint minden más hasonló játékban: kiirtani az összes többi hadurat, és ezáltal az összes tartomány urává válni.

A játék évszakonként egy körből áll. Egy körben egy játékos három opciót kap, a WAR, DIPLOMACY és az INFO ikonokat. Nyáron a diplomácia helyett a gazdasággal (ECONOMY) foglalkozhatunk. Az INFO-ban a REVIEW-val megnézhetjük saját magunk adatait, úgymint mennyi földünk, parasztunk, kereskedőnk, papunk, kincsünk, piacunk, céhünk, templomunk, várunk és testőrünk van. A három tulajdonságunkat, az életerőt (VITALITY), a vonzerőt (CHARISMA) és a vezetőképességet (LEADERSHIP) még a játék elején állíthatjuk be, hogy mennyi legyen. A fent felsorolt adatok (a földtől a templomig) mind-mind közvetve vagy közvetlenül a jövedelmünket befolyásolják. A testőrök száma azt az esélyt csökkenti, hogy orgyilkosok írtsanak ki. A várak megnehezítik egy-egy területünk elfoglalását. Az INFO második opciója, a RULERS korlátozott információt ad a többi hadúr hasonló adatairól. A REGIONS-al egy-egy területről vizsgálhatjuk meg, hogy érdemes-e megtámadni.

A WAR opció ARMAMENTS pontjával vásárolhatunk íjászokat és gyalogos katonákat. Ennek nemcsak a pénzünk szab határt, hanem az is, hogy mennyi újonc áll rendelkezésre. Minden területen lehet valamekkora állandó seregünk, de csak egy mozgatható van, amellyel körönként csak korlátozott számú lépést tehetünk meg. Ezzel a mozgatható sereggel szállíthatunk helyőrséget egy-egy területre. A TRANSFER-rel pakolhatunk katonákat a mozgatható sereg és a terület helyőrsége között. A mozgatható sereget a MOVE ARMY-val mozgathatjuk. A csapat erejét jelentősen befolyásolják még a lovagok. Lovagot nem lehet vásárolni, de évenként kapunk újakat minden területünkre.

Ha megtámadunk egy területet, többféle lehetőség van. Ha a területet nem védi senki, veszteség nélkül elfoglaltuk. Ha van rajta helyőrség a program csak a csata végeredményét írja ki veszteségben, és persze azt, hogy sikerült-e elfoglalnunk a területet. Ha az ellenfél mozgatható serege épp ott áll, le kell játszanunk a csatát. Ez igen egyszerűen van megoldva, a seregünket három csapatba oszthatjuk, és a tartalékot akkor vetjük be, amikor jónak látjuk. Több beleszólásunk ebbe a csatába sincsen. Mint minden stratégiai játékban, itt is az nyer, akinek több katonája (és sok lovagja) van. Várostromhoz sokszoros túlerő szükséges.

A diplomáciai lehetőségek igen korlátozottak: köthetünk szövetséget (ALLIANCE), de nem sok értelme van, mert a számítógép ezt akkor rúgja fel, amikor jónak látja. Orgyilkossági kísérleteket (ASSASSINATION) követtethetünk el egy másik hadúr ellen, de ez igen ritkán szokott sikerülni, és sok pénzbe kerül. A PLOT opcióval lázadást szíthatunk egy ellenséges tartományban.

A gazdasági élet irányításában is három lehetőségünk van. A befektetéssel (INVESTMENTS) piacot, céhet, templomot és várat vásárolhatunk. A piac és a céh a gazdasági életet lendíti fel, vagyis a jövedelmünket növeli meg. A templomok népünk hűségét növelik, a várak egy-egy területet védenek. A vár építése hosszabb ideig tart, így előfordulhat, hogy mire felépül, az ellenfél elfoglalja azt a területet! Pénzügyi döntéseink (FINANCES), viselkedésünk a néppel szemben, a fejadó, a robot és a katonák fizetése mind a jövedelmünket befolyásolják. Az üzlet (TRADING) opciónál vas, bor és búza feleslegeinket értékesíthetjük.

A játék, mivel egy jól bevált sablonra épül, alapjában véve nem lenne rossz, de van néhány hiányossága. Az, hogy a bevezetőt nem lehet átugrani, a játékot nem lehet feladni, meggyorsítani, olyan apróságok, amelyek egy játékból sem hiányozhatnak (márpedig itt hiányoznak). Kicsit durva dolog, hogy amikor egy játékos játszik, a számítógép mind a három hadura őt támadja, egymást pedig nem. Az emberi agy fölénye mindig diadalmaskodik a primitív számítógépes algoritmuson, de azért az egyszerűséget sem kell túlzásba vinni. A grafika, zene közepes – tipikusan egy olyan játék, amellyel néhány délután unalmát agyon lehet ütni, de nem lesz hónapokig favorit.

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	89	92
ZENE	90	92
JÁTSZHATÓSÁG	91	90
Összesen:	93	91

VIZ



Csak 18 éven felülieknek!

Van néhány játék, amely azért nem túl sikeres kis hazánkban, mert a nagyközönség nem ismeri a filmet/könyvet/képregényt, amely alapján készült. Ez lehetne a helyzet a VIZ-zel is, de szerintem nincs ember, aki fel ne figyelne arra a mérhetetlen ökörségre és humorra, ami a játékban található. Az eredeti ötletadó képregény Angliában a No. 1 felnőtt vicclapnak számít.

A játékban VIZszintesen scrollozó futóverseny és joystickölő gyorsasági pályák váltják egymást. A továbbjutáshoz elsőnek kell átszakítani a célszalagot. Kezdéskor három nem mindennapi figura közül választhatunk: Biffa Bacon egy tipikus „sűrű gyerek", a szódavíz helyett a „folyékony kenyeret" részesíti előnyben és az első rossz szóra eljár a keze; Johnny Fartpants „szeles" nadrágjáról híres, Buster Gonad pedig görögdinnye nagyságú heréiről. A futóversenyek utáni energiaszerző-joyrángató pályák attól függően módosulnak, hogy melyik karaktert választottuk. Buster például mogyoróin pattogva magasugrást végez, vagy pizzatésztát lapít, Johnny luftballonokat tölt meg és ereszt útjára, Biffa pedig alkoholistákat meghazudtoló mennyiségű italt fogyaszt el pillanatok alatt.

A játék minden mozzanatában, másodpercenként fedezhetünk fel humoros dolgokat. Aki tud angolul, az még többet szórakozhat a szereplők néha obszcén kijelentésein. A pályák között pedig „jótanácsokat" kapunk, melyeket nem ajánlatos megszívlelni.

Szerencsére ezentúl mindkét verzió grafikája csúcs, főleg ha a stílust nézzük. Az eredeti képregény minden figurája feltűnik, legalább egy káromkodás elejéig. A VÍZ egy olyan játék, amit mindenkinek végig kell játszania, mert felér egy Markos/Nádas kabaréval!

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	92	93
ZENE	85	80
JÁTSZHATÓSÁG	90	91
Összesen:	92	93





FOTÓ: C–64

FOTÓ: AMIGA



Verseny 2000-ben

Kétezret írunk. Idén rendezik meg először az Eszkimó Játékokat, s mi gépünk segítségével aktív részesei lehetünk ennek a nagyszerű rendezvénynek. Bár még csak a megnyitónál tartunk, máris rangos mezőny gyűlt össze a versenyekre. Az öt földrész eszkimói négy igen sajátos, eddig csak náluk ismert sportágban mérik össze erejüket.

Operation Snowball:

Az első számban óriási hógolyócsatába keveredünk: a jégfalak között kis eszkimók rohangálnak, akiket minél hamarabb el kell találnunk, különben mi kapunk egy kis jeget a szemünk közé. Az emberkék lelövésén kívül akkor is pontot kapunk, ha a falakon látható konzervdobozokat eltaláljuk. A felénk süvítő labdák elől jobbra-balra gurulhatunk a havon.

Eggsterminator:

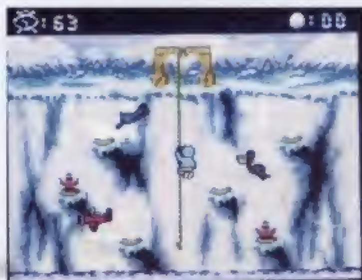
A természetvédők sokáig hadakoztak a második tusa ellen. Ebben ugyanis a sziklás tengerpart odúiban fészkelő madarak tojásait kell a fészekből kilopni. Emberkénkkel a hegyormon egy kis kocsit kell tologatnunk (tűz + jobbra, illetve balra), melyre a rendezők hosszú kötelet kötöttek. Amint kocsinkkal a megfelelő helyre értünk, másszunk le gyorsan és csenjük el a kiszemelt tojást. Közben azonban nagyon vigyáznunk kell, hiszen ha egy madárral találkozunk, az menthetetlenül a mélybe taszít.

Ice'n Igloos

Mivel az olimpiai falu még nem készült el, a versenyzőknek maguknak kell szállásról is gondoskodniuk. (Persze a furfangos szervezők ezt is versenyszámnak hirdették meg). Minden induló kap egy csákányt, és mehet a jéghegy tövébe jeget fejteni. Itt csak a joy fel-le rángatásával érhetünk el valami eredményt. Ha sikerült egy jégdarabot kivágni (és még van joyunk), vigyük a téglát az épülő kunyhóhoz és illesszük a helyére. Menet közben, ha kóbor fókacsordával találkozunk próbáljuk meg átugrani az állatokat, mert a fókaharapás nem kellemes dolog.



FOTÓ: AM...



FOTÓ: C–64

Miami Ice

A nagy versenyek után pedig jöhet a jól megérdemelt jutalom. Ez pedig a sarkvidéken nem is lehet más, mint egy jó hideg fagyi. Az utolsó számban ugyanis a Jégbárban kell a vendégeket kiszolgálnunk. A vevők természetesen türelmetlenek, s ha nem kapják meg idejében a vaniliát, elverik a pincért. További problémát okoz, hogy az üresen visszalökött poharakat az asztal széle előtt el kell kapnunk. Ha túl sok poharat törünk össze, máris az utcán találjuk magunkat.

A játék nagyon aranyos. A rajzok szépek és humorosak, a zene szintén kitűnő. Az egyes versenyszámok azonban nem igazán újak. A hógolyózás, bár kicsit más formában, de nagyon régi téma, a fagylaltozást pedig a Tapper című játékban már igen sokat gyakorolhattuk. A jégfal darabolásának pedig csak a joystick-kereskedők látják hasznát.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	92	96
ZENE	73	68
JÁTSZHATÓSÁG	91	90
Összesen:	85	90

Várjuk azoknak a programozóknak a jelentkezését, akik már kész játékprogrammal, vagy esetleg tervvel rendelkeznek. Kedvező feltételekkel bel-, vagy külföldi forgalmazásra átvesszük.

Jelentkezni a szerkesztőség címén vagy telefonján lehet.



FOTÓ: C–64

Alakítsuk át a történelmet!

Diplomacy

Hirtelen a századforduló Európájában találjuk magunkat. Hét nagyhatalom küzd, hogy megerősítse saját pozicióját, s minél nagyobb, jövedelmezőbb területeket szerezzen. Ezekbe a diplomáciai és fegyveres csatározásokba kell bekapcsolódnunk valamelyik fél oldalán, hogy a játék végére meghódítsuk az egész földrészt, vagy elveszítsük mindenünket. A játék elég egyszerű, nem is túl látványos, de nagyon érdekes. Nagy előnye, hogy egyszerre többen leülhetünk a gép mellé játszani.

A történet 1901 tavaszán kezdődik. Először minden játékos (2–7 lehet) választ magának egy nagyhatalmat, ha pedig kevesen játszunk, egy szövetséget. A gép akár több országot is irányithat, három nehézségi fokon. A játék elején választhatunk, akarjuk-e a gondolkodási időt korlátozni (Time Limit). A program során minden menüben a kurzormozgató billentyűkkel mozoghatunk, majd az ENTER-rel kell befejeznünk a választást.

A főmenüben fél évre előre tudjuk meghatározni országaink külpolitikáját, és csapataink mozgását. Miután mindent elvégeztünk, a gép megteszi a lépéseket és tájékoztat az egyes országok helyzetéről, diplomáciai kapcsolatairól. Kezdetben minden országnak van néhány birtoka és három hadserege. A seregek lehetnek szárazföldiek (Army) és hajóhadak (Fleet). A szárazföldi csapatokat csak hajók segítségével szállíthatjuk át a tengereken. A területeink fele kitüntetett szerepet kap. Ezek az utánpótlási központok (Suppló Centre). Minden országnak annyi serege lehet, ahány ilyen központ tartozik fennhatósága alá, és a játék győztese is az lesz, akinek először sikerül 15 központi területet meghódítani. Amikor pedig minden lényeges területünket elvesztettük, seregeinket szélnek eresztik, és a játék számunkra véget ér.

Most pedig nézzük lehetőségeinket:

View Map

Európa térképén olvashatunk információkat az egyes területekről. Ha kiválasztunk egy országrészt megtudjuk nevét, anyaországát (Owned By) és a megszálló csapatok nevét (Occupied By). Itt derül ki az is, mely részek lesznek az utánpótlási központok. A semleges, könnyen meghódítható területe-

FOTÓ: AMIGA



ket (Neutral) barna, a többit az uralkodó ország színe jelzi. Az elfoglalt tengerek sötétszürkék, az üresek pedig világosak. (A játékhoz hasznos lehet egy színes monitor). A bal felső sarokban levő ikonon módosíthatjuk a térkép színezésének módját. A Standard Mapen az eredeti országok körvonalait, a Troop Mapen a seregek és hajóhadak tartózkodási helyét, az Ownership Mapen pedig az összes elfoglalt területet láthatjuk a megfelelő módon kiszínezve. Ugyanitt léphetünk vissza a főmenübe is.

View Last Moves

Itt nézhetjük végig, milyen hadmozdulatokat végeztek az egyes országok seregei az elmúlt fél évben. Minden ország után a Continue-t választva a soron következő nagyhatalmat olvashatjuk, az Exittel pedig a főmenübe jutunk.

Military Situation

Ebben a pontban tudjuk meg, hogy állunk a hatalmak közötti versenyben. Minden országról megkapjuk a fennhatósága alá tartozó utánpótlási központok listáját. Megtudjuk azt is, hány központot kell elfoglalnunk a győzelemhez.

Political Situation

Itt a kontinesen uralkodó politikai viszonyokat ismerhetjük meg. Végignézhetjük, milyen szövetségek léteznek az országok között (Allied To), és pillanatnyilag milyen szerződések vannak érvényben (Last Treaties).

Conduct Talks

Nagykövetünkkel üzeneteket küldhetünk riválisainknak, és szövetségeseinek. Ez lehet barátságos eszmecsere (Friendly Greeting), de megsérthetjük (Abusive Insults), sőt meg is fenyegethetjük (Threatening Gestures) a másik követet és országát. Ezekre természetesen a másik fél a megfelelő módon reagál. A fenyegetésre például országunk lerombolásával ijesztget bennünket. A tanácskozások során fülest kaphatunk arról, melyik ország akar bennünket megtámadni, és mi is terjeszthetünk hasonló híreket (Spread Rumours). Persze ezek a hírek nem feltétlenül igazak, és lehet, hogy a mi állításainkat sem fogja senki elhinni. Végül itt kérhetünk valamelyik szövetségesünktől katonai segítséget (Request Military Aid). Kérésünkre azonnal választ kapunk, de az országok csak nagy ritkán fogadják el ajánlatunkat.

Issue Treaties

Ebben a pontban köttetnek a hivatalos egyezmények. Ki kell választanunk, hogy melyik országgal és milyen típusú egyezményt szeretnénk kötni. Ez azonban csak egy ajánlat. A szerződés akkor kerül tető alá, amikor a másik fél is aláírja a dokumentumot. A válaszra (Accepted – elfogadták, Rejected – visszautasították) pedig a félév végéig várnunk kell.

No Change: A két ország között az eddig létező szerződés marad érvényben.

Military Allience: Katonai szövetséget ajánlhatunk fel a kiválasztott hatalomnak. Csak ezután számíthatunk az ország tényleges segítségére háborúinkban.

Non-Agression Pack: Kölcsönös megnemtámadási szerződés. Ez a leggyakoribb forma, mellyel egy háború előtt hátországunk határait biztosíthatjuk.

No Treat: A választott országgal kötött szerződést bonthatjuk fel, ha az előnytelenné vált.

Official Protest: Hivatalos tiltakozás. Erre akkor lehet szükségünk, ha valamelyik ország megszegi az érvényben lévő szerződést.

Declaration Of War: Hadüzenet. Ahhoz, hogy egy országot megtámadjunk, nem szükséges előtte elküldeni a hadüzenetet, de a nemzetközi diplomácia és a sportszerűség szabályai erre köteleznek.

Issue Orders

Ha minden hadműveletet elindítottunk, minden szerződést megírtunk, itt fejezhetjük be féléves tevékenységünket. Most tudjuk meg, milyen szerződéseket kötött a másik hat állam egymással, mit válaszolnak a mi javaslatainkra, és melyik ország akar velünk egyezkedni. Ezekre az ajánlatokra azonnal válaszolnunk kell, és döntésünk lényegesen befolyásolja későbbi sorsunkat. Ezután jöhet csapataink irányítása. Minden egységünknek megadhatjuk, milyen mozgásokat végezzen a félév során majd a parancsokat az Orders Completed ponttal fejezhetjük be.

A Move-val seregünket egy szomszédos mezőre vihetjük. Ha itt egy erősebb hadsereg van, kénytelenek leszünk visszavonulni, vagy feloszlatni a sereget.

A Convoy-jal szárazföldi csapatokat szállíthatunk a tengeren keresztül. Itt először hajóhadunkat kell megválasztanunk, majd azt a csapatot amelyiket át akarjuk helyezni.

Év végén, ha több utánpótlási központunk van mint seregünk, új csapatot toborozhatunk üres területeinkre. Amikor pedig elveszítünk egy központot, fel kell oszlatnunk valamelyik seregünket. Általában annyi csapatunk lehet, amennyi központ van a birtokunkban.

File Option

Itt lemezre vagy kazettára (Current Device) menthetjük a játék állását (Save Current Game), betölthetünk egy régit (Load Old Game) vagy újat kezdhetünk (Start New Game). Megnézhetjük a lemez tartalomjegyzékét (View Disk). Végül itt fejezhetjük be a játékot (Return To Basic).

Ennyit tehát a program kezeléséről. Ahhoz azonban, hogy a játék szórakoztató legyen, jó stratégia is szükséges. Nincs más hátra, mint leülni és próbálkozni. Akinek pedig nagyon megy a játék, most sajnálhatja, hogy nem Napoleon korában született, amikor az ilyen képességeket még többre értékelték.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	23	45
ZENE	35	41
JÁTSZHATÓSÁG	83	79
Összesen:	63	70

TURRICAN 2

A hős újra akcióban



Manfred Trenz nem mindennapi figura. Kitalálta és barátaival összehozta minden idők legjobb játékát, a TURRICAN-t. Lehet ennél még jobbat csinálni? Igen, itt a folytatás, a TURRICAN 2!

Hősünk első kalandjában egy hosszú és véres csatában legyőzte a félelmetes Morgult, minden félelmek okozóját. Most egy távoli bolygó, a Landorin lakói kérik segítségét, akiket megtámadtak egy gonosz figura a Gép legói. Turrican magára ölti szuperruháját és útnak indul.

A játékban 12 pályán kell átjutnunk, újdonság, hogy nemcsak a figurával, hanem egy űrhajóval is haladhatunk. Az első két szint a bolygó felszínén játszódik, a harmadik egy víz alatti járatban, a többi pedig különböző stílusú földalatti barlangokban.



A folytatás méreteit azzal lehet leginkább jellemezni, hogy kijelentem, a Turrican ehhez képest egy egyszerű játék volt. Minden pálya óriási méretű, akár a harmadik újrajátszásnál is találkozhatunk még újdonságokkal. Számtalan irányba indulhatunk, össze-vissza bolyonghatunk, amíg megleljük a kijáratot. Egy szó illik igazán ide: NAGY. A pálya végi ellenfelek néha több képernyő magasak. Megszámlálhatatlan különböző lénnyel találkozhatunk, a mini lépegetőktől kezdve a gépesített ragadozó halakig mindennel. Szépen meg volt áldva a készítő fantáziával, hogy ennyi újdonságot ki tudott találni.

Turrican fegyverzete új dolgokkal bővült. A körkörösen forgatható lézere erősebb, modernebb lett, lézerfegyvere pedig sokkal több lövedék kilövésére képes. Gyakran találkozhatunk láthatatlan kövekkel, melyek akkor tűnnek elő, ha beléjük lövünk. Ezekből felfrissíthetjük fegyvertárunkat, akár lézerrel vagy pattogó lövedékkel is.

Ami naggyá teszi a TURRICAN 2-t, az a mindkét gépen gyönyörűen árnyékolt grafikája és a bombasztikus zenéi és digitalizált hanghatásai. C64-en olyan technikai megoldásokkal találkozhatunk, mint még sehol máshol. Ez az, amit mindenkinek ki kell próbálnia. Ennek a játéknak intelligenciája van!

FOTÓ: C–64

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	89	92
ZENE	90	92
JÁTSZHATÓSÁG	91	90
Összesen:	93	91



Egy könnyen emészthető játék

Lupo Alberto

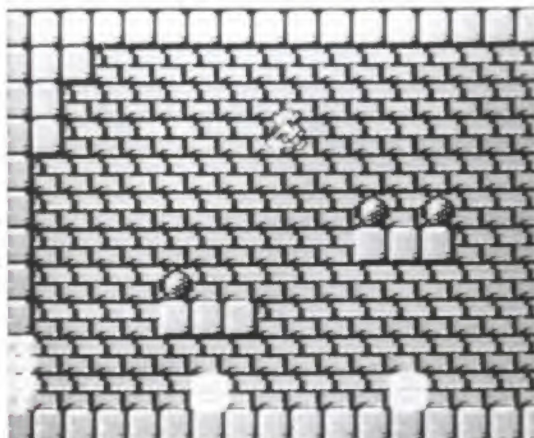
Nagyon jó, ha valaki szereti a bonyolult szimulátorokat vagy a hónapokig játszható SSI műveket. Időnként azonban eljön az a pillanat, amikor valami igazán jó, könnyen emészthető, egyszerű, szórakoztató programra vágyunk. Ekkor vegyük elő a LA-t, de csak az Amiga verziót. A játék a maga nemében egyedülállóan aranyos, van valami benne, ami miatt sokáig el lehet vele ökörködni. A főszereplő egy farkas, egy csirke, vagy mindkettő. A sprite-ok haláliak: a farkasnak lóg a nyelve ugráskor, a csirkének száll a taraja. Az ellenfelek kövér nagyorrú, vagy egyszálbelű tyúkok, őrült kacsák, ámokfutó nyulak, kalapos lovak, sörétes puskával lődöző medvék, disznók, viking bikák s még csomó nem normális figura. A cél egyszerű: eljutni a pálya végi kijáratig. Az állatok érintése halálos, egy módon azonban elbírunk velük, ha a fejükre ugrunk. Két ugrás után (általában) a formák kiesnek a képből, néhányuk „leütése" extra cuccokat eredményez: bukósisakot, mellyel bárkit lefejelhetünk, tornacipőt, mellyel gyorsak leszünk, 10 kg-os súlyt, ami bárkit leüt, stb. Az Amiga változat grafikája technikailag egyszerű, mégis nagyszerű. Szinte másodpercenként találkozhatunk humoros elemekkel. A zenék dallamosak, fülbemászóak. C–64-en a játék sajnos gyengécske. A grafika darabos, a zene felejthető. Amigásoknak nagyon ajánlom.

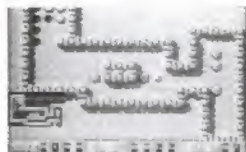
MIGHTY BOMB JACK

Új mászkálós játék

Hogy lehet kevés ötlettel, közepes grafikai megoldásokkal, a régi sémák felhasználásával szórakoztató programot kreálni? Úgy, ahogy az Elite új mászkálós játékban megtették a programozók.

A recept nem újkeletű: végy egy aranyos figurát, nehezítsd meg a helyzetét néhány izgó-mozgó ellenséges mütyürrel és helyezd egy falakkal, kiskapukkal teli színhelyre. Fűszerezd néhány bonusfigurával és bonuspályával az elegyet, táláld egy elegáns betöltőképpel és máris kész a siker. A 190 (!) pályát tartalmazó Mighty Bombjack épp ilyen kellemes színfolt a mai „budget games"-áradat közepette. Kis hősünk feladata szintén a régi sémák szerinti: végigrágni magát a rengeteg különféle ellenséggel tarkított majd 200 pályán, természetesen az idővel is küzdve. A szintek nehézségi foka egyre nő, néhány pálya szinte hajborzolóan nehéz. Bár a játék grafikája nem tartozik a legbriliánsabbak közé, egy ilyen jellegű mászkálós játék követelményeinek pontosan megfelelnek az egyszerű hátterek és az egy sprite-os figurák. Egyszóval minden szórakozásra és hosszabb kikapcsolódásra vágyó rajongó figyelmébe ajánlható.

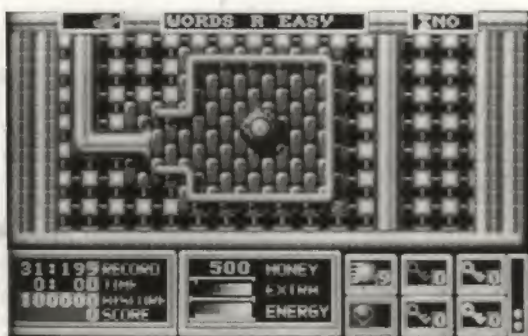




Move 'em

Van egy recept, amit akkor alkalmaznak a játékíró cégek, amikor kifogynak az ötletekből, de mégis sikeres játékot akarnak piacra dobni. Átveszik egy ősrégi játék alapötletét, sokkal jobb grafikát és zenét készítenek hozzá és egy új néven hozzák ki. Valószínűleg így készült a MOVE 'EM című program is, melynek elődje a mindenki számára ismert SOKOBAN. A játékban egy űrhajó rakodóterében szolgálatot teljesítő robotot irányítunk, amelynek feladata, hogy az utazás során szétszóródott hordókat a helyükre tolja. Persze a hordók olyan trükkösen helyezkednek el, hogy egy rossz mozgatás után már be sem tudjuk fejezni a pályát. A játék számolja a lépés és tolásszámainkat, plusz fogy a rendelkezésre álló idő. A lemezt tegyük írható állapotba, mert a program minden pálya után jegyzi pontszámunkat. A grafika jó, 1991-es színvonalú, de ez a játék stílusa miatt másodrendű kérdés.

Martin



A játéknál csak a zene jobb

Rock 'n Roll

A történet egy zenerajongó golyóbisról szól, aki betévedt egy labirintusba, s ha már ott van, minél gazdagabban szeretne kikerülni belőle. A keresgélés közben szünet nélkül bömböl a fülén a walkman, s a hangszórókból remek Rock 'n Roll árad.

A játék célja a hatalmas vagyon összegyűjtése mellett az is, hogy a szinteket minél kevesebb idő alatt befejezzük. Ebben a labirintus tervezői a szakadékokon kívül rengeteg más eszközzel is akadályozni próbálnak. Találunk jeges területeket melyeken szinte lehetetlen megfordulni, nyilakat, melyek a kötelező haladási irányt jelölik ki, mezőket, melyeken csak egyszer vagy kétszer szaladhatunk át és tüzeket, melyek rohamosan csökkentik energiánkat.

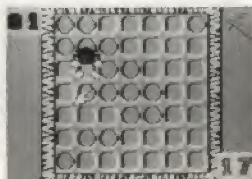
Az útvesztő egyes részei között teleportáló berendezésen, vagy csővezetéken keresztül tudunk közlekedni. Míg a teleportokat mindkét irányban, a csöveket csak az egyikben használhatjuk.

A program nagyon jól sikerült. A szépen megrajzolt pályákat ötletes akadályok teszik bonyolulttá. Így a játékban minden együtt van egy kellemes esti szórakozáshoz.

Temesvári Tibor

GO tanfolyam kezdőknek

7' UP SPOT



Amint a cím is mutatja, a játék engem leginkább a GO-ra emlékeztet. Persze a szabályok jóval egyszerűbbek az ősi japán játék szabályainál, és a győzelemhez sem kell olyan bonyolult stratégia, de bemelegítőnek megteszi.

A Spot pályája egy hétszer hetes sakktábla, melyen színes köveket kell mozgatnunk. Kezdetben mindkét játékosnak két-két köve van, melyek a szemközti sarkokból indulnak. (Érdekessége a programnak, hogy nem csak ketten, mint a táblajátékokban szokásos, hanem hárman vagy négyen is játszhatunk egyszerre. Ilyenkor mindenki egy-egy bábuval kezd.)

A parti során a játékosok felváltva lépnek köveikkel. Minden lépésnél egy vagy két mezőt haladhatunk tetszőleges irányban (akár ferdén is). A szomszédos mezőt választva kövünk kétfelé szakad, és elfoglalja mind a régi, mind az új négyzetet. A távolabbi ugrás viszont annyira kifárasztja figuránkat, hogy osztódni már nincs ereje. Minden lépés után az új helyre letett kő összes szomszédját a saját színére festi. Így egy jó lépéssel akár 7–8 új követ szerezhetünk magunknak (amelyeket valószínűleg a következő lépésben elvesztünk). A játék akkor ér véget, amikor már senki nem tud lépni, azaz minden mező foglalt. Ekkor az nyer, akinek több köve van a táblán.

Temesvári Tibor

LOOPZ

Ezt a programot első próbálkozás után majdnem letöröltem, mivel nem tudtam rájönni, mi a feladat. Másnap azonban sikerrel jártam, és miután sikerült a rejtélyt megoldanom, igen jól szórakoztam. Ennek oka, hogy az íróknak sikerült valami újat kitalálniuk és a jó ötletet szép formában megvalósítaniuk. A program leginkább a logikai játékok közé sorolható, bár főleg a jó helyzetfelismerés és a gyors döntések kapnak főszerepet.

A játék során rengeteg különböző alakú csődarabot kapunk, melyeket össze-vissza forgathatunk (tűz + bal), tologathatunk, majd a tábla még üres részén kell őket elhelyeznünk (tűz + jobb). Egy-egy darabot csak úgy tehetünk le, hogy egyik vége sem ér a tábla széléhez.

Ha sikerül a csövekből egy zárt vezetéket építenünk, az eltűnik a tábláról, s kapunk néhány pontot, ami nem kárpótol igazán a kínlódásért. A csődarabokat igen gyorsan kell helyükre illesztenünk, hiszen, ha lejár az időnk egy életet vesztünk.

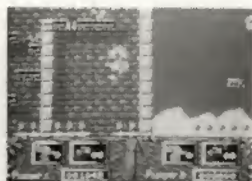
A játék szépen sikerült, érdekes szórakozást nyújthat mindenkinek. Akinek pedig a látvány nem elég, a menüben három dallam közül választhatja ki, melyiket akarja élvezni vízvezetékszerelés közben.

Temesvári Tibor

Super MONACO GP



A játéktermeket járva gyakran találkozhatunk bombasztikus grafikájú és sebességű autó vagy motorversenyes gépekkel. Ezek nagy részét a SEGA készíti. Közös tulajdonságuk, hogy igen nehéz jól átírni őket. Az U.S.GOLD-nak ezúttal mégis nagyot sikerült alkotni. Amigán is, C64-en is a SMGP a legjobb versenyzős játékok közé tartozik. A grafika nagyon jó, aprólékosan kidolgozott, a sebesség megfelelően gyors, az irányítás praktikus és nagyon klassz a játék hangulata is. Kezdéskor jártasságunknak megfelelő váltó kérhető: automata az amatőröknek, 4 sebességes kézi a haladóknak és 7 sebességes a profiknak. A játéktér és a visszapillantó tükör között látható a „Position limit", amely megmutatja, hogy minimum hányadiknak kell beérnünk ahhoz, hogy tovább folytathassuk a versenyt, ez minden „Check point" – Ellenőrző pont után csökken. Míg a játéktermi gépen csak Monaco-ban versenyezhetünk, itt Franciaországban és Brazíliában is indulhatunk. Mindent egybevéve a játék nem veri meg a GREMLIN LOTUS-át, de megszerezni mindenképpen érdemes.



CJ's Elephant antics

A CODE MASTERS cég műveinek 80%-át a különböző kedves/bárgyú mászkálós játékok alkotják. Ezek hol jól, hol rosszabbul sikerülnek. Az EA-ra szerencsére nem lehet panasz. CJ elefántot Francia vadászok foglyul ejtik és egy repülőgépen elszállítják, hogy később cirkuszi attrakcióként léptessék fel. CJ-t azonban kemény fából faragták, tehát megszökik. A játékmenet szinte teljes egészében a „New Zealand story"-ra hasonlít. Elefántunkkal négy pályán – Párizs, Svájc, Egyiptom, Dzsungel – kell átjutnunk. A pályák között bonus szintek vannak, ahol CJ egy bicajon közlekedik és lufikat kell gyűjteni. Ami érdekesség, hogy a játékot egyszerre ketten is játszhatjuk. Ilyenkor a pálya az elöl haladó figurával scrolloz, a másiknak pedig követnie kell. Igaz, hogy kiemelkedő darabja (többek között játszhatósága miatt is). A C64-es változat grafikája nagyon jó, mind a változatos háttereket, mind a spriteokat tekintve, meg merem kockáztatni a kijelentést, hogy az utóbbi idők legjobb mászkálós játéka. Amigán a helyzet hasonló, de a grafika nem annyira kiemelkedő. A zenéje mindkét verziónak hangulatos, jópofa. Feltétlenül ajánlom.

THE HUNT FOR RED OCTOBER



A GREMLIN játékában az azonos című film eseményeit követhetjük végig. Marko Ramius, az orosz flotta legjobb kapitánya az orosz flotta legjobb tengeralattjárójával disszidálni akar. Ebben honfitársai meggátolni, az amerikaiak pedig segíteni fogják. A játékban lövöldözős és ügyességi pályák váltogatják egymást, például manőverezés a jéghegyek és az ellenséges torpedók között, dokkolás a Red October-re, stb. Sem az Amiga, sem a C64-es verzió nem egy nagy szám, a grafika semmitmondó-Amiga és darabos-C64. Egyszer érdemes végigjátszani, már csak azért is, hogy aki nem látta a filmet, az kedvet kapjon hozzá. Az ugyanis nagyon jó!



SILKWORM IV (SWIV)

Az őrült „shoot 'em up" rajongók bizonyára nagyokat sóhajtva emlékeznek vissza a SILKWORM-ra, mint minden idők egyik legjobb, legjátszhatóbb lövöldözős játékára. Most a cég előállt a folytatással, amely a maga nemében óriási, talán még elődjét is túlszárnyalja. A program főszereplője ezúttal is „Hot Wheels Hoolihan", a jeep sofőr és „Rotor Head Ralph", a helikopter pilóta. Ők ketten alkotják a „Special Weapons Interdiction Vehicles", a SWIV csapatot. Az előző részben legyőzött, szuperfegyvereket gyártó diktátor most visszatért, s hőseink ezúttal végérvényesen be akarják fejezni a munkát. Aki szerette az előző részt, az most sem fog csalódni. A SWIV iskolapéldája annak, hogyan lehet egyszerre ketten játszható, óriási hangulatú játékot írni. A C64-es verzió első látásra „Shoot 'em up Konstruction Kit" ízű. A grafika egy kicsit darabos, de az akció szerencsére nagyon jó gyors, az irányítás mindkét járműnél praktikus. Remegés csak ritkán, igen sok sprite esetén tapasztalható, de ez sem zavaró. Az Amiga változat grafikája óriási, játéktermi színvonalú. Minden sprite és háttérelem gyönyörűen rajzolt, árnyékolt. A képernyőn néha annyi sprite van, hogy azt sem látni, ki – kivel van. Az egyetlen negatívum, hogy játék közben nem lehet zenét hallani. Vétek elszalasztani!

CROWN

Az állatok világában minden évben királyt választanak. Az lesz a győztes, aki sikerrel átvészeli a próbákat és legyőzi a többi indulót. A STARBYTE cég ezúttal egy nagyon klassz, tisztán ügyességi játékot készített. Kezdéskor 6 ország jellemző állatfigurája közül választhatunk. Feladatunk mindig egy ügyességi pálya megoldása lesz, amely után meg kell küzdenünk a többi ország főnökével. Aki mind az öt főnököt legyőzi, az lesz a király. A pályák a választott figurától függőek: ha az Orosz medvével vagyunk, egy táncoló nő mozgását kell utánoznunk a joy különböző irányokba húzásával, a Japán rókával kőről kőre ugrálva kell 10 gyümölcsöt összegyűjteni, az Angol kutyával pajzsokat felnyársalni stb. A szinteken minél tovább jutunk, az időnk annál gyorsabban fogy, ügyesnek kell tehát lenni. Ha az olvasók elfogadnak egy tanácsot, a majmot válasszák, szerintem ez a legkönnyebben végigvihető pálya. Amikor a verekedéshez érkezünk, folyamatosan nyomjuk fel a joy-t + a tűzgombot, így minden ellenfél gond nélkül legyőzhető. A játéknak lapzártakor még csak az Amiga verziója érkezett meg szerkesztőségünkbe. A grafika átlagon felüli, tele van humorral. A zenék minden pályán hangulatosak, stílusosak. Érdemes kipróbálni, egy-két délutánra könnyű szórakozást nyújtó program.

A múltkori számban megjelent Fish! leírás után elárasztottak bennünket az egyéb Magnetic Scrolls játékok leírását kérő-sürgető levelek. Választásunk a Guild of Thieves-re esett, mivel ez a játék valóban rendkívül sok fejtörést, logikai készséget és a legapróbb részletekre való odafigyelést igényel, és legalább annyi szórakozást nyújt, mint a Fish.

Logika és odafigyelés kell!

Guild of thieves

Ebben a Magnetic Scrolls opuszban is 501 pontot kell elérnünk a megnyeréshez. A végjátékhoz (amely a Bank of Kerovnia színen kezdődik) 395 pont elérése szükséges, addig a Bank zárva marad előttünk. Mivel a játék megoldásánál a színhelyek sorrendje relatíve mindegy, ezért azt a fajta módszert választottam a leírásban, hogy minden egyes színhelyen végzendő cselekvést leírok – időbeli sorrend nélkül. Mindazonáltal kezdő lépésként érdemes először a kastélyban próbálkoznunk. Az egyes cselekvésekkel elérhető pontokat a zárójelben levő számok jelölik.

IN THE BOAT Miután megkaptuk a megbízást, hogy gyűjtsünk össze a a szigeten minden értéktárgyat (összesen 15 db), és vigyük vissza a csónakra a Mesternek, hagyjuk el a csónakot nyugatra ugorva („jump w") (5).

SCRUB Nyugatra haladva találkozunk egy öregemberrel, aki egy nehéz csomagot cipel. Ajánljuk fel segítségünket („help the man with the trunk") (5). Ily módon bejuthatunk a kastélyba. Amikor elhaladunk az őr mellett, az amúgy félvállról odaveti nekünk, hogy egy adott időpontban kihív bennünket egy patkányversenyre. Az időpontot jó észbentartani, mivel akkorra a megbeszélt helyen kell lennünk.

LOUNGE Az „Entrance Hall"-ból nyugatra nyílik a „Lounge". A fekete vödörben egy széndarabra lelünk. Megvizsgálva egy kis repedést találunk rajta, törjük hát össze („break the coal") (5), mire megtaláljuk az első számú értéktárgyat, egy kövületet.

GALLERRY Vizsgáljuk meg a festményt! Az akvarell egy vándorénekest ábrázol, aki a föld felett lebegve egy lanton játszik. A kép minden részletét jegyezzük meg jól magunknak, később még szükségünk lesz rá. Természetesen vigyük magunkkal a képet, mint második értéktárgyat.

DRAWING ROOM A heverőn található kispárnát felnyitva egy bankjegyet találunk, ami a későbbi patkányversenyre még jól fog jönni.

BILLIARD ROOM Billiárdozzunk egy kicsit („take the cue then use it to hit the white ball against the red ball"), miközben arra leszünk figyelmesek, hogy a vörös golyó nem gurul a természetes irányba. Nyissuk fel hát a golyóbist, mire megtaláljuk a harmadik értéktárgyat, egy gyémántgyűrűt (5). Hagyjuk a golyókat a helyükön, de vegyük magunkhoz a dákót.

SPARE BEDROOM Nyissuk ki a varródobozt, vegyük ki belőle a cérnát és a tűt. A ruhásszekrényben találjuk meg a negyedik értéktárgyat, egy tervezőruhát. Az ágy alatt pedig megleljük az ötödiket: egy porcelánvázát („china pot").

MUSIC ROOM A zongoraszéket kinyitva egy műanyag zacskót találunk, ami légmentesen lezárva tart egy papírlapot. Ne próbáljuk kinyitni a zacskót, mert a papír, amint levegő éri, elporlad. Ez tehát a hatodik értéktárgy.

LIBRARY Az asztalon található egy pakli kártya, ami egy jokert és három másik kártyalapot tartalmaz. Jegyezzük fel, hogy melyik színű lap hiányzik (clubs, spades, hearts, diamonds)! Erre az információra a játék végén lesz feltétlenül szükségünk. Vigyázat! A hiányzó kártya színe játékról játékra változik. Ezután olvassunk bele a könyvbe (kb. 20-szor, vagy még többször, nem megfeledkezve a már lassanként esedékes patkányversenyről sem). A könyvben a rengeteg mulatságos, de haszontalan információ mellett két hasznos is akad: az egyikből megtudhatjuk, hogy hogyan lehet horgászbotot eszkábálni, és hogy a kerovniai patkányok nem tudnak úszni.

COURTYARD Itt zajlik le a patkányverseny. Megtekintve a négy patkányt, természetesen a legesélytelenebbre (a szürkére) fogadunk 10:1 arányban (8). Feltesszük rá tehát a talált pénzt („bet on the grey rat with the note"), majd a győzelme után bezsebeljük az 55 ferg-ről szóló csekket. A ketrecet egyenlőre hagyjuk békén.

BEDROOM Az őr hálószobája a földszinten található. Az ágy alatt a műanyag vödörben egy kukacot találunk, ami később jól fog jönni a horgászathoz, mint csali.

QUARTER Vegyük magunkhoz az antik vitrinből a kulcsot.

KITCHEN A patkánymérget és a befőttesüveget vegyük ki a szekrényből, majd nyissuk ki a táskánkat, amit a játék kezdete óta hordozunk magunkkal, emeljük ki belőle a lámpást és gyújtsuk meg („take lamp then turn it on"). Ennek segítségével mehetünk be a konyha keleti részén levő sötét zúgokba.

JUNK ROOM Vegyük fel a fakockát, majd toljuk odébb a szeméthalmot („move the junk"). Ezután hagyjuk el keletre a kastélyt (ne felejtsük a lámpást leoltani!).

BY THE MOAT Miután itt megleltük a Bank of Kerovnia egyik széfjét, nem törődve a tiltó táblával (Horgászni tilos!), nyugodtan állítsuk össze az alkalmi pecabotot, ami a biliárddákóból, a cérnából, a meghajlított tűből és a kukacból áll („put the maggot on the needle then tie the cotton to the cue"). Fogjunk egy halat („fish in the moat") (8), amit mérgezzünk meg a patkányméreggel. Ezután irány vissza a kastélyba (lámpa felkapcsolva!).

DINING HALL A ketrecben egy medve üldögél, egy platinakelyhet őrizve. Adjuk neki a mérgezett halat, mire amaz a ketrec egyik sarkába elvonul a hallal. A kulccsal nyissuk ki a ketrecet és vegyük fel a hetedik értéktárgyat, a kelyhet. A biztonság kedvéért zárjuk be újra a ketrecet.

ON THE PATH/STABLE Vegyük fel, majd dörzsöljük meg a patkót, hogy majd nagyobb szerencsénk legyen a kockadobásnál. Az istállóban nyissuk ki a befőttesüveget. Néhány légy beleszáll az üvegbe, és beleragad a csirizes befőttbe.

WINE CELLAR Hogy be tudjunk jutni a borospincébe, a „Gloo my Passage"-on (lámpa!) nyissuk ki az ajtót, mire a „Flight of Steps"-hez ér-

kezünk, ami bevezet a pincébe. A padlón azonban patkányok százai nyüzsögnek! Emlékezzünk vissza a könyvben leírtakra („a patkányok nem tudnak úszni"), és cselekedjünk a következőképpen: a lefolyórendszer csövei a pincén keresztül vezetnek, aminek az egyik elzárócsapja éppen elérhető távolságra van tőlünk. Rántsuk meg a csövet („pull the pipe"), mire az megreped, majd nyissuk meg a csapot. Erre a víz a padlóra kezd ömleni. (Ha nem így történne, akkor menjünk fel a fürdőszobába és öblítsük le a W. C.-t („flush the toilet"). Miután megindult a víz a padlóra, várjunk egy kis időt („wait" egyszer), amíg a pince félig megtelik vízzel, majd zárjuk el a csapot. Várjunk, amíg az összes patkány meg nem döglik, és menjünk be a borospincébe (15). Vegyük magunkhoz a pezsgős üveget és a vörösboros palackot, ami a nyolcadik értéktárgyat tartalmazza, egy rubint.



FOTÓ: AMIGA

BY THE MOAT Tegyük bele az eddig összegyűjtött 8 értéktárgyat a széfbe („open the safe, put the xxx into the safe then close the safe"). A következőket helyezzük bele: platinakehely (20), kövület (15), olajfestmény (5), rubin (10), porcelánváza (5), a tervezőruha (5), gyémántgyűrű (13) és műanyagzacskó (10).

MAIN BEDROOM Vegyük fel a tükröt és rejtsük a táskánkba.

COURTYARD Ez a hely igen alkalmas arra, hogy a csak később felhasználásra kerülő tárgyakat lerakjuk. Tegyük le a kulcsot, a dákót, a fakockát és a patkót. A pezsgős palackot tegyük a táskánkba, a kalitkát pedig kinyitva vigyük magunkkal. Ezután nyugodtan kimehetünk az őr mellett a kastélyból, majd kiérve tegyük le rögtön a pezsgős üveget.

GOLDEN WHEATFIELD/ INSIDE THE MILL Hogy be tudjunk jutni a szélmalomba, kiáltsunk a molnárnak, hogy állítsa meg a malom lapátjait („shout to the miller to stop the mill"). Belépve a molnár automatikusan ad nekünk egy rágógumit (5), bár minket inkább a lant érdekel. Kérdésünkre a molnár elmondja, hogy a lantnak varázsereje van (emlékszünk még az akvarellre a kastélyban?). El is adná nekünk 55 fergért, úgyhogy ne szalajtsuk el a remek alkalmat („buy the lute with the cheque"). Mivel a malomból való kijutás is igen „göröngyös" úton történik, a biztonság kedvéért rejtsük a lantot a táskánkba és így hagyjuk el a malmot (15).

A lanton az újabb értéktárgy található: egy ezüst pengető. Az „Antechamber"-ben megint egy széfre bukkanunk. A templombeli szobrot még hagyjuk a helyén. Az oltárral azonban vegyük magunkhoz a tömjénégetőt, ami a tizedik értéktárgy. A kertben levő méhkaptáron egy pár kesztyűt találunk; húzzuk fel a kezünkre! A mézhez ne nyúljunk!

TEMPLE Menjünk a templom délkeleti sarkában felfelé, ahol egy újabb értéktárgyra akadunk: egy elefántcsontból készült orrszarvú szobrocskára. Menjünk ezután a délnyugati sarokba, majd ismét felfelé, mire az „Organ Room"-ba érünk, ahol az orgonán egy ébenfa és egy elefántcsont kulcsot találunk. Hogy a szobrot felvehessük, még néhány dolgot el kell intéznünk, tehát hagyjuk el a templomot.

JUNCTION CHAMBER Tanulmányozzuk figyelmesen az útjelző táblát. A délnyugati irányban acélnak látszó rudak állják útunkat. Jobban megvizsgálva őket, kiderül, hogy mégis törhető anyagból vannak, tehát törjük össze őket („break the bars").

CIRCULAR CHAMBER A ládában található ujjcsontot és szívet vigyük magunkkal.

TOP OF THE WATERFALL Oldjuk ki az összetekert kötéllétrát („untie the rope ladder") (10), amivel a későbbi visszautunkat biztosítjuk. Ezután menjünk vissza a templomba.

TEMPLE Vegyük fel a szobrot, mire beleesünk a padlón át egy kútba. Egyszer menjünk lefelé („down"), majd engedjük el a szobrot és menjünk háromszor északra (17).

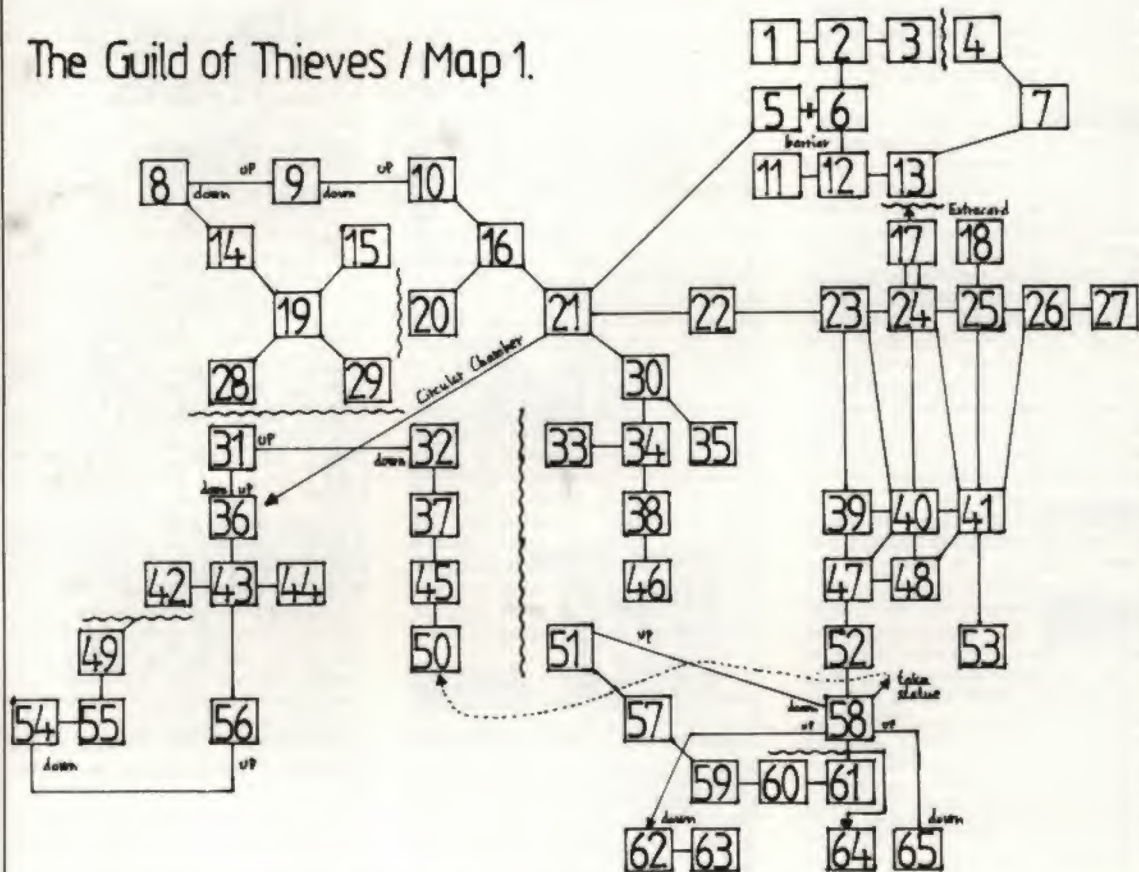
SANDY BANK Itt rátalálunk a tizenkettedik értéktárgyra, egy platina melltűre. Feltűnik, hogy a homok nem egyenletes, ezért kezdjünk el ásni benne („dig the sand"). Egy csizmát találunk, amit húzzunk is fel rögtön. A kesztyű és a csizma segítségével fel tudunk mászni a szűk aknában.

CLAUSTROPHOBIC CHAMBER CRAGGY CAVE/ROCK FACE Mivel hordjuk a kesztyűt, nyugodtan felmászhatunk a sziklabarlangba, ahol egy régi csákányt találunk. Ennek segítségével a „Rock Face"-ben ércdarabokra tehetünk szert („hit the mineral with the pick, take the chips"), ami a tizenharmadik értéktárgy lesz. Ezután másszunk fel a kibontott kötéllétra segítségével a vízesésen és nézzünk körül a temetőben.

CEMETERY Nyugodtan olvasgassuk a sírfeliratokat és próbáljunk meg a sírásónak segíteni a munkájában. Mindenképpen szedjünk viszont a fáról néhány bogyót.

OUTSIDE THE SHOP/SHOP FRONT BEHIND THE COUNTER Gyakorlott tolvajként törjük be a bolt üvegét és menjünk be az ablakon (7). Ezután ajánlatos a játékállást kimenteni. Poénból belemászhatunk az egyik koporsóba. Nyissuk ki a csapóajtót („open the flap"), lépjünk be rajta. A pénztárgépnél nyomjuk meg a gombot, s egy 2 ferges pénzdarabot találunk. Ezután menjünk az állatkertbe.

ZOOLOGICAL AND BOTANICAL GARDEN A „Passage"-on egy újabb széfet találunk. A sorompónál az előbb talált fémpénzt helyezzük a nyílásba („put the coin into the slot"). A déli T-kereszteződésben nyissuk ki az irodaajtót az elefántcsont kulccsal. Az irodában húzzuk ki az íróasztalfiókot, amiben egy újságra akadunk. Az újságban fontos információ olvasható: az arapapagájok legkedveltebb eledele a kókuszdió. Vegyük fel a



csúnyácska kulcsot („grotty key") és az ásót. Menjünk a „White passage"-ba és nyissuk ki a kis ajtót az imént talált „csúnya" kulccsal. Lépjünk be a ketrecbe a „mynah bird"-höz, de rögtön zárjuk magunkra az ajtót. A magunknál hordott kis kalitkába tereljük be a madarat, és zárjuk rá a kalitka ajtaját. Menjünk a rovarházba a madárral együtt. Vegyük fel a földön fekvő kígyóbőrt. Egy tábla arra figyelmeztet, hogy egy „jégkígyó" kiszabadult, amit hamarosan a saját bőrünkön érezhetünk, mivel amint elhagyjuk a rovarházat a kígyó a nyakunkba hull. Gondolkodjunk csak; talán nem véletlenül kapta a jégkígyó nevet! Irány tehát egyenesen a „Hot House". Valóban, a kígyó a forróságtól elbódulva lehull a nyakunkból (10). Hirtelen egy pók állja az útunkat. Nyissuk ki a befőttesüveget és tegyük le a földre („open the jar then drop it"). A pók bemászik az üvegbe, ezután vegyünk magunkhoz a „succulents"-szet, mivel később még nagy szükségünk lesz rá. Rázzuk meg a fát, amiről egy kókuszdió pottyan le. A madárházban („aviary") egy éhes papagájra akadunk. (Emlékszünk még az újság információjára?) Törjük fel a kókuszt az ásóval és adjuk a gyümölcsöt a madárnak (5). Hálából egy varázsitalról szóló információ a jutalmunk: egy báró készíti kígyóbőrből, szívből, szemből és bogyókból. Tegyük le az ásót és hagyjuk el az állatkertet. De vajon honnan szerezzünk szemet?!

MUDDY ROOM Egy kis iszapos pocsolya felett függ egy drágakő, amelyet egy kevés viasz ragaszt a plafonhoz. Egy vékony fénysugár metszi át a szobát keletről nyugati irányba. Rövid gondolkodás után rájöhetünk a megoldásra: vegyük elő a tükröt a táskánkból, tükrözzük a fénysugarat a viaszra, majd a megolvadt anyagból kipottyanó drágakövet kapjuk el („hold the mirror into the beam of light, turn it to the wax then catch the gem") (5+5). Ezután menjünk vissza a templomba, egy szemet szerezni. A templom északnyugati sarkán egy lépcső vezet lefelé. Itt a falon egy felirat olvasható („WOBNIAR"). Ez az angol szivárvány szó („RAINBOW") tükörírása. Lent a „színes padlólapok szobájába" toppanunk. A fekete lapról indulva kell a fehér mezőre eljutnunk

Map 1

1 – Hot House	34 – Outside the Shop
2 – T-junction	35 – Cemetery
3 – Aviary	36 – Crabwalk
4 – In the Cage	37 – Sump
5 – Passage	38 – Undertaker's Shop
6 – Crossroads	39 – Forest
7 – White Passage	40 – Copse
8 – Boathouse	41 – Golden Wheatfield
9 – Flight of Steps	42 – Rock Face
10 – Flight of Steps	43 – Claustrophobic Chamber
11 – Insect House	44 – Craggy Cave
12 – T-junction	45 – Tunnel
13 – Zoo Office	46 – Behind the Counter
14 – Yellow Room	47 – Wood
15 – Blue Room	48 – Wood
16 – Hot Passage	49 – Circular Chamber
17 – Castle Gatehouse	50 – Well
18 – Scrub	51 – Bottom of Temple
19 – White Room	52 – Antechamber
20 – Muddy Room	53 – Inside the Mill
21 – Junction Chamber	54 – Top of Waterfall
22 – 23 Cave Entrance	55 – In the Waterfall
23 – Hill	56 – Waterfall
24 – Scrub	57 – Room of Coloured Squares
25 – Scrub	58 – Temple
26 – Jetty	59 – Crypt
27 – Boat	60 – Shrine
28 – Green Room	61 – Black Library
29 – Red Room	62 – Top of Stairway
30 – Fork in the Road	63 – Organ Room
31 – Thin Shaft	64 – Temple Garden
32 – Sandy Bank	65 – Top of Stairway
33 – Bank of Kerovnia	

úgy, hogy a szivárvány színeire lépünk fordított (!) sorrendben. Ez a következőképpen zajlik: black-violet-indigo-blue-green-yellow-orange-red-white (se-se-n-e-e-se-s-sw-e) (15).

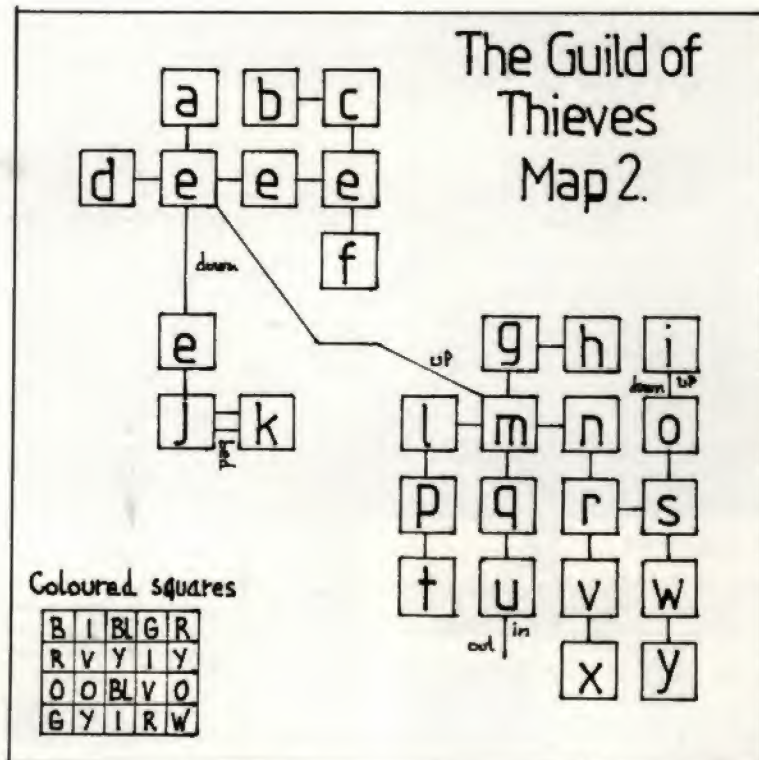
TEMPLE A kriptában a szarkofágot a nálunk levő ujjcsonttal felfeszítjük. A halott szeme éppen megfelel a céljainknak; vegyük magunkhoz. Az ereklyetartóról vegyük el a tizenötödik értéktárgyat, egy kis szobrocskát („statuette"). A „Black Library"-ba vezető ajtót az ébenfa kulccsal nyissuk ki. Belépve a könyvtárba (5) olvassuk el a gúnyiratot, amelyből megtudhatjuk, hogy az tud a tűzön járni, aki a lábát „succulents"-szel kenegeti. Induljunk vissza. A szivárványszínű padlólapokon az ellenkező sorrendben menjünk át a fehér mezőről indulva (nw-n-nw-e-sw-nw-n). Hagyjuk el a templomot és vegyük útunkat a kastély felé.

COURTYARD Tegyük le a kalitkát a „mynah bird"-del együtt és vegyük fel a fakockát.

MAIN BEDROOM Vegyük le a képet a falról, ami mögött egy nagy lyuk tátong. Nyissuk ki a kamrát miután egy táblán elolvashatjuk, hogy az ott álló ágy felhajtható. Az alatta levő gombok az „UP" és a „DOWN" felirattal vannak ellátva. Tehát üljünk az ágyra és nyomjuk meg a felső gombot az ujjcsonttal („press the top botton with the fingerbone") (7), mire az ágy bedob a lyukon keresztül a titkos laboratóriumba.

SECRET LABORATORY A könyvespolcon egy naplót találunk. Olvassuk el. Az üstben levő zacskón egy figyelmeztetést olvashatunk: ha a tartalma a levegővel érintkezik, feloldódik. Tegyük a kígyóbőrt, a szívet, a szemet, a bogyókat és a fakockát az üstbe. Ezután nyissuk ki a zacskót: a levegővel való reakció után porszerű anyag marad a zacskóban. A port is az üstbe szórjuk, mire a fakocka „antikockává" alakul. Tegyük zsebre (20). Nyugatra hagyjuk el a labort. A „Courtyard"-on ismét vegyük fel a kalitkát és a szintén itthagyott pezsgősüveget.

PASSAGE Tegyük be az újabb értéktárgyakat a széfbe: az ezüst pengetőt (15), a tömjénégetőt (5), a kis szobrot (10), az orszarvú szobrocskát (5), az ércdarabkákat (10), a melltűt (10) és a drágakövet (10).




Map 2

a - Bathroom
b - Billiárd Room
c - Music Room
d - Library
e - Corridor
f - Spare Bedroom
g - Garden
h - Stable
i - Wine Cellar
j - Main Bedroom
k - Secret Laboratory
l - Lounge
m - Entrance Hall
n - Dining Hall
o - Flight of Steps
p - Gallery
q - Courtyard
r - Kitchen
s - Gloomy Passage
t - Drawing Room
u - Gatehouse
v - Quarters
w - Junk Room
x - Bedroom
y - By the Moat

Room of coloured squares

B - Black
I - Indigo
BL - Blue
G - Green
R - Red
V - Violet
Y - Yellow
O - Orange
W - White



ROOM OF HOT COAL Hogy a parázson át tudjunk vágni, dörzsöljük a „succulents"-szet a talpunkhoz („rub the succulents on the feet"). Ezután felmehetünk a lépcsőn (10).

YELLOW ROOM/GREEN ROOM/BLUE ROOM/REED ROOM Minden egyes szobából azt a kockát hozzuk magunkkal, amilyen színű szobában vagyunk.

WHITE ROOM Ebben a szobában található egy ládika („opaque case"), amelyiken négy különböző színű nyílás látható, amelyek éppen a kockák színeinek felelnek meg. Minden egyes kockával addig kell gurítanunk, amíg ötöst nem sikerül dobnunk. Mivel a patkót a megtalálása után megdörzsöltük, szerencsét hoz egy tündér, képében, aki megkérdezi, hogy milyen számot szeretnék dobni. Természetesen ötöt („five"). Mikor mindegyik kocka 5-öt mutat, helyezzük azokat a megfelelő színű nyílásba, mire a ládika kinyílik (30). A benne található műanyag kockát vegyük fel.

BOATHOUSE Mielőtt ismét áthaladnánk a „Room of Hot Coals"-on, dörzsöljük be a lábunkat a „succulents"-szel, majd hagyjuk itt a maradékot. Ha ezt elfelejtjük, a játékot nem tudjuk megoldani!

BANK OF KEROVNIA Még 5 pont hiányzik a bűvös 395-ből, mikor a Bank of Kerovnia feltárul előttünk. Tehát itt az ideje, hogy a magunkkal hordozott „mynah bird"-öt megtanítsuk beszélni. Először tanítsuk meg a hellora. („mynah bird", „hello") (5). Miután ezt megtanulta, hátra van még a pezsgőbontásnál használatos örömujjongás, a „hooray". Ezt hasonló módon gyakoroltassuk vele, amíg ki nem mondja, mire a Bank kinyílik. A Bankba a következő tárgyakat vigyük magunkkal: a műanyag kockát, a pezsgős üveget, a kalitkát a mynah bird-del, a lantot, az antikockát, és a nadrágzsebünkben levő műanyag hitelkártyát. A rágógumit vegyük a szánkba és rágózzunk („chew the gum"). Minden egyéb cucc felesleges, tehát tegyük le. Nyissuk ki hát a Bank ajtaját és lépjünk be (30). A Bankban a hosszabb sorba álljunk be („join the longer queue") (5). A baktisztviselőknek („teller") mutassuk meg a műanyag kártyánkat (15), mire az automatikusan a manager irodájába kísér bennünket. Itt a következőképpen és ebben a sorrendben cselekedjünk: „drop the caga", „mynah bird", „hooray", „shake the champagne bottle", „drop the champagne bottle". Ezután a manager kikísér a saját irodájából és bezárja az ajtót. Gyömöszöljük be a rágógumit a kulcslyukba („stick the gum into the keyhole"), hogy a manager ne tudjon visszamenni a szobába. Eközben elhangzik a „hooray" és a pezsgődurranás, a kupak pedig egy nagy lyukat üt a plafonba. A bankból mindenki fejvesztve kimenekül. Tegyük most a műanyag és az antikockát zsebre, játsszunk a lanton és énekeljük el a varázséneket („play the lute and sing urfanore pendra"). Lebegjünk délre az irodába és onnan menjünk keletre a „Cubical Room"-ba.

CUBICAL ROOM Vizsgáljuk meg a műanyag kockát! Érdekessége, hogy van két üres oldala is. A következőképpen kell dobnunk, hogy a pontjaitól megszabadítsuk a kockát (mivel minden dobás után eltűnnek a dobott oldal pontjai a kockáról): dobunk egy kettest, és lefelé megyünk, az egyes után délkeletre, a hatos dobás után lefelé, az ötös után nyugatra, végül a négyes dobás után ismét le. Itt megtaláljuk az összes értéktárgyat, amit a széfbe rejtettünk. Vegyük őket magunkhoz. A mérlegen áll egy újabb kocka, ami azonban egy riasztóberendezéssel van védve. Helyezzük hát az antikockát és a játékkockát a mérlegre („put the anticube and the plastic die on the weighing machine"). Ezután már elvehetjük az új kockát és az antikockát a serpenyőből („take the cube and the anticube") (40). A gyertyát is vegyük magunkhoz. Hogy megtaláljuk a helyes kiutat, nézzük meg a táblát: NW-Spades, SE-Hearts, NE-Diamonds, SW-Clubs.

Emlékezzünk vissza a hiányos kártyacsomagra, és menjünk abba az irányba, amelyet a hiányzó lap meghatároz (15), és így a „White Room"-ba érkezünk. A „Boathouse"-ban dörzsöljük be a lábunkat a jól ismert „succulents"-szel és menjünk a stéghez. Húzzuk a csónakot a stég mellé („pull the rope"), majd ugorjunk bele (1). Ezzel elértük az 501 pontot és mesterünk a nagyszerű teljesítményért felavat a Tolvajok Szövetségének egyik oszlopos tagjává.

Zolee

	AMIGA	C-64
GRAFIKA	81	93
ZENE	30	45
JÁTSZHATÓSÁG	86	88
Összesen:	80	83

576 KByte Olvasók figyelem!

A hagyományos COPY PARTYT május 18-án délelőtt 9-től tartjuk Tatabányán a Gyermekek Házában (volt Úttörőház). Mindenkit várunk! Az 576 KByte is részt vesz a találkozón. A rendezvényt az ALFADAT Kft szponzorálja.
TMS/KID from TCC
Szomszéd from TCC



FOTÓ: AMIGA

Egy gyöngyszem

Chip's Challenge

Talán nincs is olyan számítógép tulajdonos, aki ne ismerné az EPYX céget. Sok felejthetetlen, eredeti játékot köszönhetünk nekik, s a sor most egy újabb gyöngyszemmel bővült. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy csak az ötlet az EPYX-é, a programot az U. S. GOLD jelentette meg.

Chip MacCallahan egy vékonyka, szemüveges, pattanásos, eminens figura, nem éppen a lányok kedvence. Most mégis eljött az ő ideje is, mert az iskola legokosabb lánytanulója kész helyzet elé állította: ha megoldja a feladatokat (azaz a játék minden pályáját), bekerül a legelitebb computer-klub, a Bit Busters köreibe.

Chip feladata, hogy bejárjon számtalan labirintust és összegyűjtse az ott található chipeket. Melinda .azonban rendkívül agyafurt lány, a szintek telisteli vannak különös lényekkel, csapdákkal, s néha megoldhatatlannak látszó helyzetekkel. A feladat egyszerű, mindössze 140 szinten kell végigjutni.

Minden útvesztő egy csomó képernyőből áll, a képernyő úgy scrolloz, hogy Chip mindig a középpontban marad. Figuránkat a joy-al irányíthatjuk. A chipeket egyszerűen gyűjthetjük össze, ha átgyalogolunk rajtuk. A logikai feladatok eszközök felszedésével, kapcsolók átállításával, ládák tologatásával oldhatók meg. Az első 10 pálya gyakorlás, itt ismerkedhetünk meg a ránk váró nehézségekkel. Kezdéskor színes kulcsokat kell gyűjteni, persze a helyes sorrendben, hogy aztán ajtókat nyissunk ki velük és eljussunk a kijáratig, a vibráló kék-fehér négyzetig. Később különböző pajzsokat kell felvennünk, hogy olyan helyeken is járhassunk, ahol nem közönséges padló van a lábunk alatt. Készüljünk fel láthatatlan falakra, kapcsolókra, egy irányba mozgó futószalagokra is. Sorsunkat tovább nehezítik az időnként feltűnő teremtmények, melyek vagy tőlünk függetlenül mozognak, vagy folyamatosan követnek minket. Egy érintés és máris kezdhetjük újra a szintet.

A játék tervezői gondoltak arra, hogy mindenkinek véges a türelme, ezért ha egy pályát túl sokszor próbálunk, a program megérdeklődi, át akarjuk-e ugrani azt. Minden megoldott feladat után egy kódot kapunk, így nem kell mindig elölről kezdenünk az akciót. Most vegyük sorra milyen dolgokkal találkpzhatunk játék közben:

Piros kérdőjel – rálépve kiíródik, hogyan tudjuk végigvinni a pályát.

Színes kulcsok/ajtók – a kulcsok a velük megegyező színű ajtót nyitják.

Kék pajzs – felvétele után Chip a vizen is tud járni.

Piros pajzs – tűzállóak leszünk.

Fekete cipő – a jégen járás nem lesz probléma többé.

Piros négyzet – a vízre tolva hídként szolgál, vagy felrobbantja a bombákat.

Patkómágnes – a mágneses mezőkön kedvünk szerint járkálhatunk.

Kék kör, fehér pöttyökkel – a pálya részei között ide-oda teleportál.

Zöld kör – kapcsolókat állít át.

Piros bomba – érintésre robban, halálos Chip számára.

Piros gyűrű – ha Chip megérinti, az idő lejártáig beragad.

A CC grafikailag sem Amigán, sem C64-en nem kiemelkedő. Ennek oka az, hogy a játék eredetileg az Atari új szupergépéről, az Atari LYNX-ről lett átírva, amely egy kézben fogható, színes(!) képernyőjű, kis CARTRIDGE-ekkel működő gép, amely a régi „pittyegős" kvarcjátékok utódja. Egyébként a játék annyira ötletes, hogy szerintem a grafika nem igazán fontos szempont. A pályák annyira különböznek egymástól, hogy szinte nem is kerülünk kétszer ugyanabba a helyzetbe. Aki szereti a logikai játékokat, annak a CC nagy kihívást jelent. Ha egyszer elkezdjük, nehéz abbahagyni.

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	70	68
ZENE	52	57
JÁTSZHATÓSÁG	83	90
Összesen:	64	70

Domo Aligato, köszönthetné a játékosokat a LN III főszereplője, de nem teszi. Ő ugyanis nem az a harcos, aki csak úgy köszönget. Ő az, aki a SYSTEM 3 nevet ismertté tette. Talán nem is létezik olyan számítógép tulajdonos, akinek legalább az egyik rész meg ne lenne. Most itt a harmadik epizód, s ez valami csodálatos.



FOTÓ: AMIGA

Az egyetlen esély: a győzelem!

The Last Ninja III

Első szint (Föld):

Ninjánk a várfalon állva várja döntésünket. 3 irányba mehetünk, de mindenek előtt vegyük fel a kesztyűt a mellettünk levő kis házikóban. Miután megszereztük az első tárgyat, keressük meg a szögeket. Ez egy kazánszerű téglaépítmény mellett található. A kesztyűvel lehajolva ninjánk rárak pár szöget, és máris alkalmas lesz sziklamászáshoz. Ezt kihasználva menjünk el ahhoz a pályához, ahol a puskaporos hordók vannak, no meg egy kis puskapor, amit egyenlőre nem tudunk felvenni. Ezen a pályán felmászhatunk a sziklán és a fölső ösvényen járva felszedhetjük a lámpabúrát amit töltsünk meg puskaporral, így bombához jutunk. Bolyongásaink során rálelünk egy tető alatt a láncra, amit a kis fadaraboknál használva ninjánk egy nuntsakut varázsol belőlük. A páncél mellett kardhoz, a szobor mellett 5 db shirakenhez jutunk. Miután felpakoltuk magunkat menjünk el a sziklagolyóhoz, és robbantsuk le. A szikla betemeti a szakadékot, így ráállva megkaparinthatjuk a scrollt. Ezt vegyük kézbe, menjünk el az oszlopos pályán levő házba, és szabad az út előttünk. Máris töltődik a második szint.

Második szint (Szél):

Ninjánk egy vékony kis sziklapárkányon sétál, úgy hogy másszunk is felfelé. Menjünk el egészen arra a pályára ahol a vizen egy levél, vele szemben egy fújtató van. A fújtató tegyük magunkévá, és lökjük meg a levelet (mintha fel akarnánk venni). Így át tudunk ugrani a levél segítségével az ez után következő folyón. Miután átértünk keressük meg a scroll-t egy kis beugróban, és a kötelet ami egy fa és ablak társaságában van. Ha evvel megvolnánk, menjünk vissza az első pályára és induljunk el az ellenkező irányba. Így eljutunk oda ahol az út véget ér. Vegyük kézbe a kötelet, s másszunk le a sziklafalon. (Egyébként a csalánbokron is leküzdhetjük magunkat, csak az nem túl egészséges ránk nézve). Ha leértünk menjünk el a barlang bejáratához, vegyük kézbe a scroll-t, és lépjünk be...

Harmadik szint (Víz):

Ezen a pályán beleeshetünk a vízbe, tehát vigyázzunk. Elég labirintus az egész, de azért könnyen ki lehet rajta igazodni. Először keressük meg a scroll-t, majd törjünk egy darab bambuszt magunknak botnak. Így fegyverzetünk teljes, sőt még 5 darab shirakenre is szert tehetünk egy malomszerkezet mellett. Bóklászásunk közben láthatunk egy mólót, amelyre ráugorva egy dugóra találhatunk, de vigyázzunk nem mindegy honnan, mely pályáról szaltózunk a mólóra. Ha elmegyünk a kijárathoz, még nem lehet elhagyni ezt a pályát, ugyanis egy csatornanyílásból víz csurog le, és ez utunkat állja. Könnyen segíthetünk ezen, ha megkeressük az örvényt, s dugónkkal elénk állva bedugaszoljuk. Ha a lefolyó felett végezzük el a műveletet, sikerrel járunk. Miután végeztünk, nyugodtan leléphetünk innen is.

Negyedik szint (Tűz):

Ez az a szint ahol a legtöbb tárgyat találjuk és a legtöbbet használjuk. Rögtön az elején ránktámadnak, miután ezt elhárítottuk, menjünk ki, és vegyük fel a sziklamászót (meglehetősen nehéz azonosítani). Ha ezt megtettük, keressük meg azt a helyet ahol valami (?) csurog, és át kell jutni a túlpartra. Az átjutást ne a fadarabokon, hanem egyszerűen a kőplatóra ugorva és onnan átugorva vigyük véghez. Ha most a kőplatóról nyíló pályára bemennénk, pillanatok alatt megfulladnánk, ezért inkább a másik irányba próbálkozzunk. Keressük meg a mászható kőfalat, és próbáljuk ki rajta új szerzeményünket. Amikor ahhoz a helyhez jutunk ahol le kell mászni, vegyük fel a cső mellől a fémdarabot (olyan mint egy tégla), és





FOTÓ: C–64

másszunk le. Most folyamatosan találjuk a tárgyakat: először egy gézlapot, ami jól jön majd a büdös helyen. Továbbmenve találunk egy kulcsformát, és a scroll-t. Gézlappal a fejünkön menjünk vissza a „büdös" helyre, és vegyük fel a nemtudommicsodát, ez a kulcsöntéshez kell. Ezután keressük meg azt a kazánt, ahol pislákol még a tűz, és élesszük fel a fújtatóval. Ha begyulladt, tegyük bele az öntőmintát, és kész is lesz a kulcsunk. Ezzel nyissuk ki a kaput, s scroll-al a kezünkben induljunk utolsó utunkra...

Ötödik szint (Űr):

Ez egyben a legegyszerűbb és legnehezebb rész, hisz itt lesz végső összecsapásunk az ördögi shogunnal. Utunk során találunk egy scroll-t, ez lesz az utolsó tárgyunk. Keressük meg a Shogun-t és próbáljuk megölni. Ez persze nem olyan egyszerű. Vegyük kézbe a scroll-t, erre ő elkezd shirakeneket hajigálni felénk. Próbáljunk megállni úgy a szőnyeg közepén, hogy ne találjon el. Most álljunk be félguggolásba (tűz + átlósan fel). Ha pont jó helyen állunk a Shogun elkezd villogni, és kb. 10 villanás után megsemmisül. Most eredeti méreteiben áll ki ellenünk, és csak simán meg kell ölnünk. Ha nyertünk, végignézhetjük a megérdemelt gratuláló képsorokat, amik ugyancsak fantasztikusan sikerültek, hála Robin Levy-nek. Kicsit furcsa volt az utolsó pálya, a bolygók a háttérben, de azért elmegy...

A játék zenéjére nem lehet panaszunk, atmoszférikus, hangulatos, a pályákhoz illő. (Pl. a „Szél" pályán szélsusogásos zene, a „Víz" pályán vízcsobogásos).

Aki a ninja irányítását megszokta, annak könnyű, aki nem, annak meg kell tanulnia. A pályákon lehet találni energianövelő italokat lila üvegben, úgy pályánként 1–3-at. Ezeket ugyanúgy jelzi a kis ablak, mint a tárgyakat. Térképet nem csináltam hozzá, mert sajnos a pályák nem kapcsolódnak egymásba, ezért csak egy nyílhalmaz lett volna. De legalább marad valami a kedves olvasó számára is...

Koronczai Gáspár (GAZSI)

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	100	101!
ZENE	97	99
JÁTSZHATÓSÁG	78	73
Összesen:	89	92

Lotus Esprit Turbo Challenge

Végy néhány régi autóversenyt. Keverd össze őket a megfelelő arányban. Adj hozzá egy szép és gyors autót, na meg egy kis zenét. Ez a recept, a Lotus Espirit „szakácsai" pedig művészei mesterségüknek, így máris készen áll a legújabb sikerprogram.



FOTÓ: C–64

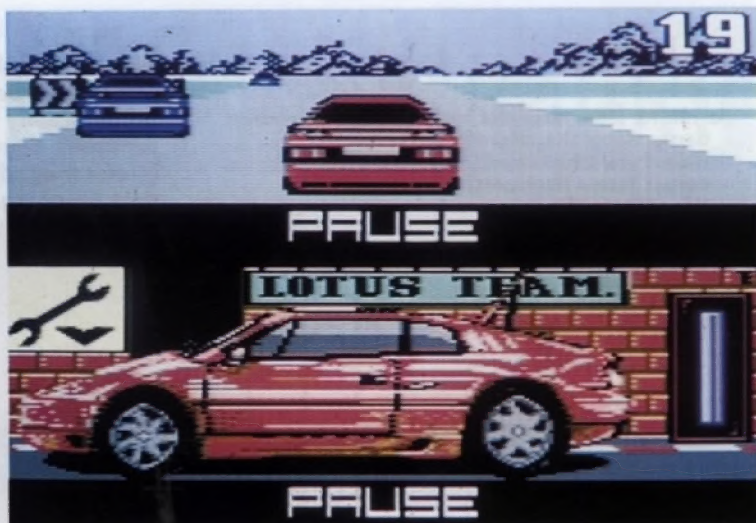
A Lotus istállótól kapott remek autónkkal hosszú, a Forma 1-hez hasonló versenysorozaton kell részt vennünk. Minden futamban 20 versenyző indul. A legfontosabb feladat az, hogy bekerüljünk az első 10 közé (ekkor helyezésünktől függően = és 20 között kapunk pontot), és a következő pályára lépünk. Amennyiben ez nem sikerül, kiesünk a további küzdelemből.

Továbbjutás esetén pályáról pályára egyre nehezebb feladatokkal kerülünk szembe. Egyes pályák túl hosszúak, ezért menet közben legalább egyszer tankolnunk kell. Máshol az út felén karbantartási munkálatok folynak, vagy egyszerűen homokdombok, fák nőnek ki az aszfaltból.

Ha ketten játszunk, a képernyő alsó és felső részén külön követhetjük a két Lotust. Így bárkivel könnyen összemérhetjük tudásunkat, ami más versenyekben csak az idők összehasonlításával volt lehetséges. A kép alatt találjuk autónk információit: fordulatszám (R), üzemanyag (F), sebesség (Speed) és fokozat (Gear). A bal szélen található fehér csík a pálya hosszát jelzi. Ezen minden beosztás egy körnek felel meg. A jobb felső sarokban pedig helyezésünket láthatjuk.

Minden kör után betérhetünk a depóba (helyét két sárga tábla jelzi). Itt automatikusan teletöltik üzemanyagtartályunkat és megjavítják autónkat. Amint a szerelők mindennel elkészültek, induljunk el, és máris a pályán találjuk magunkat.

A játék előtt menüben állíthatjuk be a nehézségi fokot és a játékosok számát. Mindkét játékos választhat, hogy ő akar-e sebességet váltani, vagy a gép tegye ezt meg helyette. Itt választhatjuk meg a joystick kezelésének módját is.



FOTÓ: C–64

A verseny végén megtudjuk összpontszámunkat, és a gép értékeli képességeinket. Ez egy kicsit szigorú, de egy jó program el is várhatja tőlünk a kitűnő teljesítményt.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	78	75
ZENE	81	79
JÁTSZHATÓSÁG	90	90
Összesen:	85	83

MEGRENDELŐLAP

576 KByte

Előfizetési díj:

negyedévre 230,– ☐

félévre 460,– ☐

egy évre 920,– ☐

Megrendelem az 576 KByte című lapot ..... példányban.

Megrendelő neve: ....

Címe: ....

....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

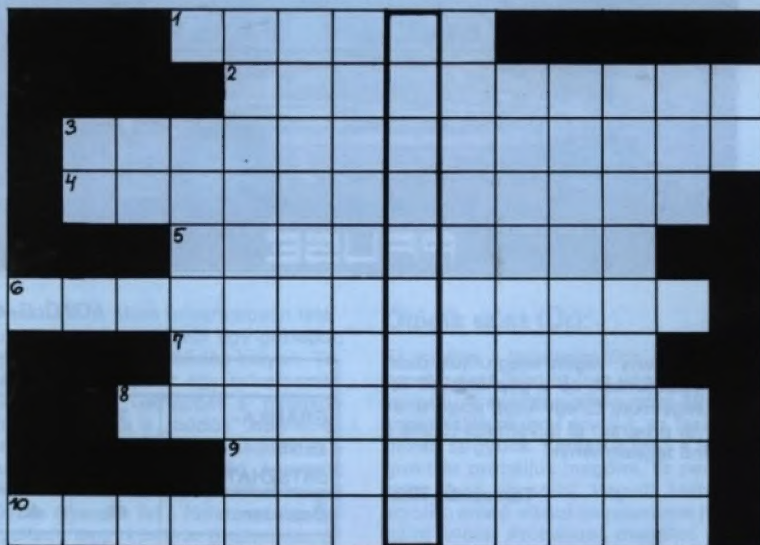
576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

• AMIGA, COMMODORE 64 •

REJTVÉNY

Az 1991/3. szám megfejtői közül az alábbiak nyertek:
- Borzas Gábor (Kecskemét)
- Hidas Péter (Tatabánya)
- Kurucz Tamás (Budapest)
- Nagy Miklós (Ajka)
- Zörgő Botond (Budapest)

Egy olvasónk ötlete annyira megtetszett, hogy elhatároztuk leközöljük. Az alábbi keresztrejtvény vízszintes soraiba néhány híres program nevét kell beírni! Könnyítésül magyarul megadjuk ezeket. Csak a vastagon szedett függőleges oszlopban „megjelent" játék nevét kérjük beküldeni!



Meghatározások:

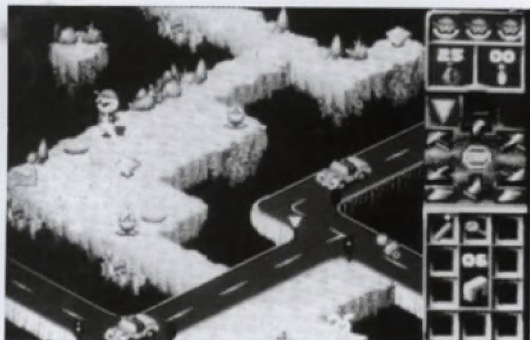
VÍZSZINTES:

1. beruház
2. jövő háborúi
3. kosár manager
4. vármester
5. aranyozott balta
6. dupla cselezés
7. Robotzsaru II.
8. időgép
9. bűncselekmény ideje
10. az elveszett őrjárat

KÖSZÖNET FALINUSZ MÁRKNAK!

PROSZOLG

JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!



BRAT: a kis NATHAN unatkozott, unta a játékait, az addigi szórakozásait, egyszóval unt már jó gyereknek lenni! Ezért aztán elhatározta, hogy változtat eddigi életén. Bőrdzsekit öltött és elindult valami felnőtteknek való szórakozást keresni...



LITTLE PUFF IN DRAGON'S LAND: mivel a Dizzyk-ből kifogytunk, ezért új őrületet kerestünk és találtunk. A figura legalább annyira szórakoztató, kalandjai pedig talán még izgalmasabbak, mint a kis tojásé. Következő számunkban tehát sárkányok lehetünk és mászkálhatunk annyit, amennyit csak akarunk. Nem akarok hazabeszélni, de megéri...

WIZARDRY



JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!

ÁRA: 79 Ft

Amiga-Játék-Lexikon

AMIGA program formájában,
3,5-es lemezen megjelent a több mint
1600 játéknevet tartalmazó Amiga-Játék-Lexikon.
A lexikon a játékok nevén kívül,
azok műfaját és esetleges speciális
jellemzőit is tartalmazza.
A program igen gyorsan kikeresi
a kérdéses játékot.
A táblázatos megjelenítés jó áttekintést ad.
A program folyamatos
karbantartásáról gondoskodunk.
A magyar nyelven készült program utánvéttel
299,–Ft + portóköltség.

Megrendelhető:
Licencia Kft.
1368 Budapest, Pf. 207.,
megjelölés: AMIGA